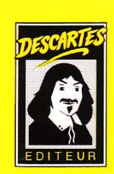
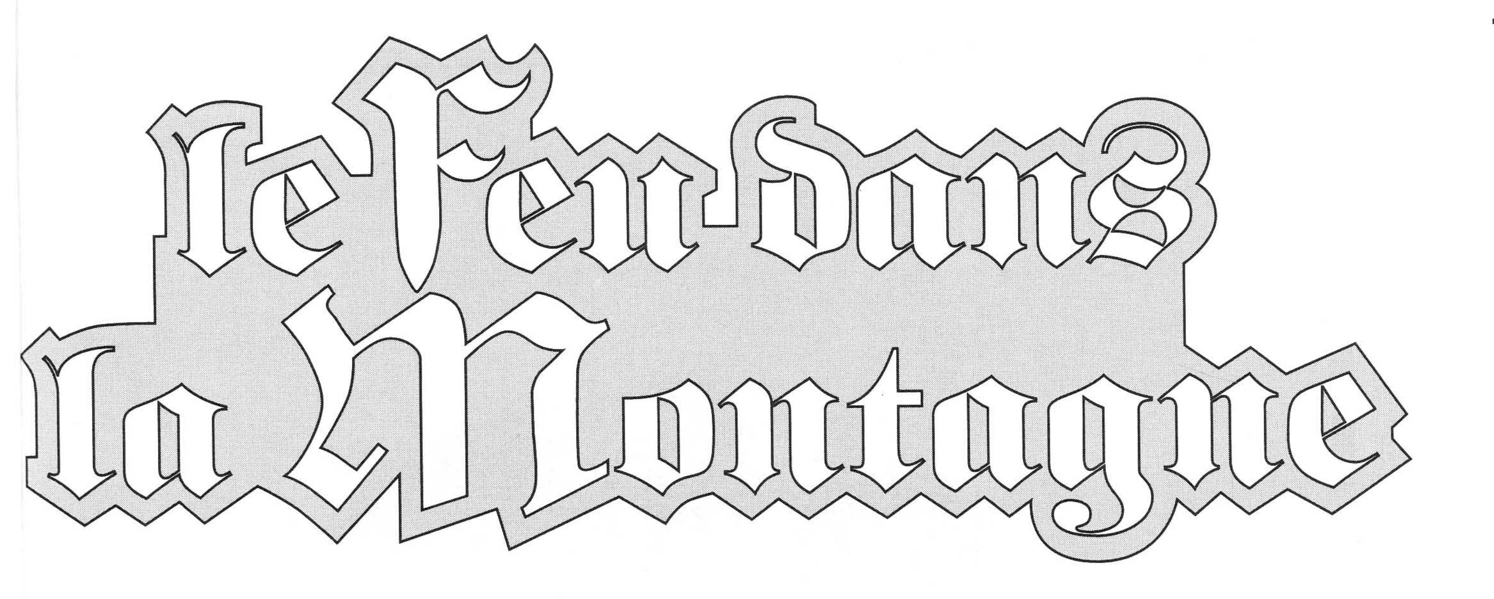
Le Feu dans la Montagne

Campagne des Pierres du Destin I









Texte Original : Basil Barrett

Edition et Développement : Brad Freeman, Graeme Davis et Nigel Stillman

Cartes : Ian Cooke

Illustrations Intérieures : Tony Ackland, Russ Nicholson

Flame Publications : Mike Brunton, Graeme Davis, Tony Ackland

Edition Française par Jeux Descartes

Traduction : LizKer

Collection Dirigée par : Henri Balczesak

Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen et de la SARL In Edit

Relecture : Dominique Balczesak

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :

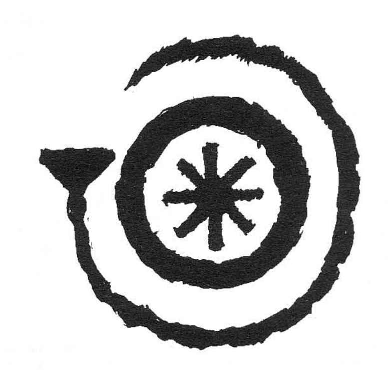
Jeux Descartes (Warhammer JRF) - 1, rue du Colonel Pierre Avia — 75503 Paris Cedex 15

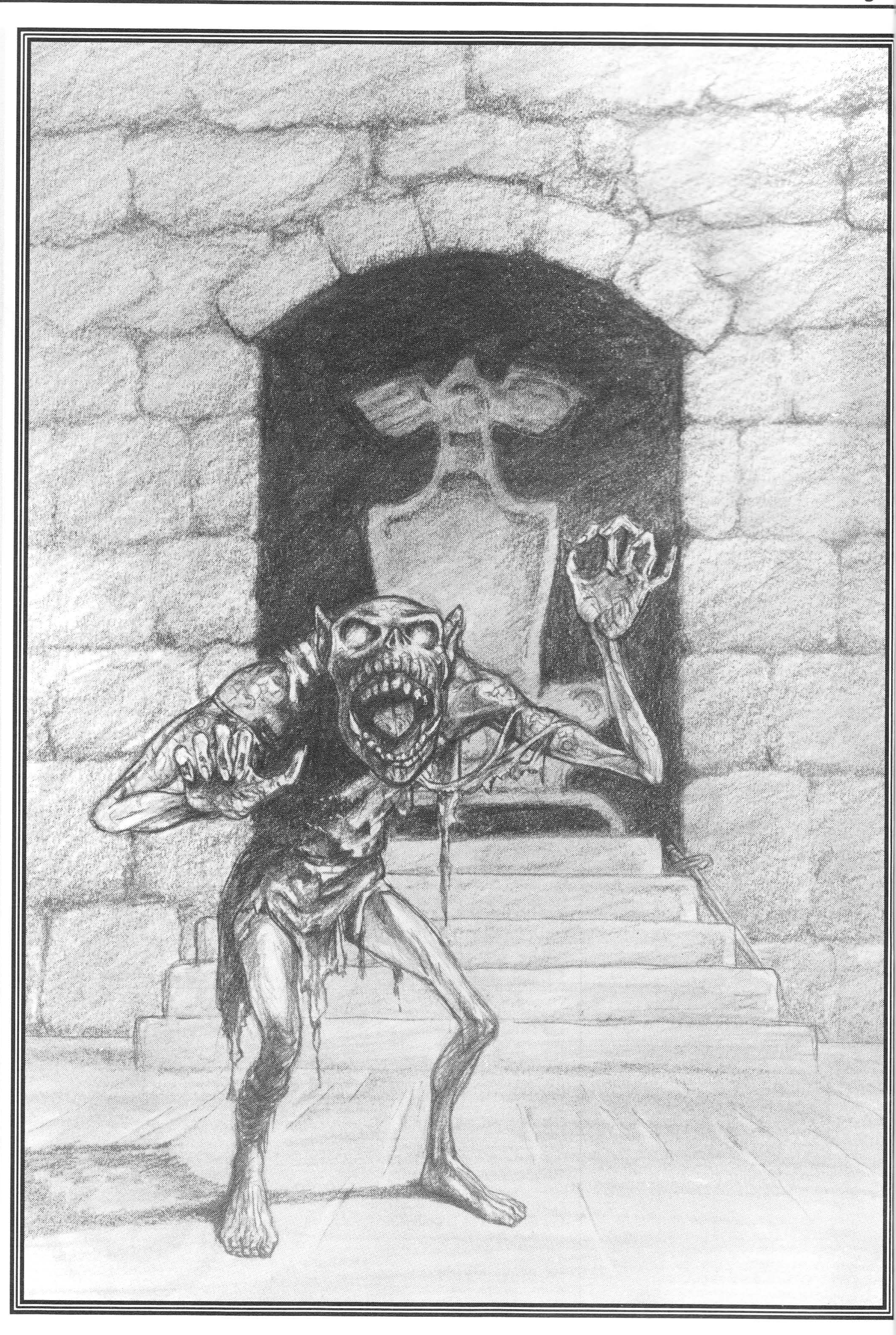
en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal Mars 1992.

ISBN : 2-7408-0030-4

Table des Matières





Le Feu Dans La Montagne

Bienvenue dans *Le Feu dans la Montagne*, la première partie de la *Campagne des Pierres du Destin*. Au cours de cette aventure pour WJRF, le hasard d'une découverte envoie les aventuriers sur les traces d'une relique légendaire au cœur des terres sauvages des Principautés Frontalières.

Chemin faisant, ils visiteront des cavernes anciennes, traverseront des régions désolées infestées de monstruosités et découvriront des sites où règnent d'antiques puissances, en suivant le trajet d'une invasion que des Orques ont menée voici bien longtemps. Le simple fait de découvrir l'objet de leur quête représente déjà une tâche ardue — mais les aventuriers seront-ils capables de s'en emparer ?

Conçue pour des personnages en cours de deuxième ou troisième carrière, cette aventure permet de découvrir toute une région du monde de *Warhammer*, où abondent les défis à relever, où seuls les plus forts et les plus astucieux survivront longtemps.

Contenu de ce Livre

Le Feu dans la Montagne comprend les éléments suivants :

- L'introduction (ce chapitre) qui vous donne des indications générales sur l'utilisation de cet ouvrage, ainsi que l'historique des événements qui conduisent au départ de cette aventure.
- L'aventure elle-même, complétée par toutes les cartes nécessaires, les documents pour les joueurs et les aides pour le MJ, ainsi que ce qui servira de lien avec **Le Sang dans les Ténèbres**, la deuxième partie de la *Campagne des Pierres du Destin*.
- Une sélection de personnages "prêts-à-jouer", fournis avec leurs origines.
- Un appendice présentant dans les moindres détails le Cristal de Feu, le puissant objet magique qui est à la base de cette histoire.

Les Cinq Chapitres

Le Feu dans la Montagne se divise en cinq phases, ou chapitres, distinctes :

Les Secours Jamais ne Vinrent

De passage dans la montagne, les aventuriers découvrent le corps d'un messager nain. Cent ans plus tôt, il avait quitté une citadelle avoisinante, pour porter la nouvelle d'une attaque des Orques et demander de l'aide.

Il n'arriva jamais à son but, mais son message désigne un point de repère proche et fait allusion à un objet magique très puissant. La citadelle, bien qu'en ruine, n'est pas inhabitée ; de nouveaux indices mettront les aventuriers sur la piste des pillards.

La Piste des Maraudeurs

En suivant cette piste, les aventuriers se dirigent vers les hautes terres sauvages de La Voûte. Ils doivent vaincre des monstres et l'hostilité du terrain, mais bénéficieront d'une aide d'origine inattendue.

La Tour Solitaire

Dans la forteresse en ruine d'un baron détrousseur mort depuis longtemps, les aventuriers trouvent de nouveaux témoignages du passage des Orques. Ils font aussi d'autres découvertes beaucoup moins appréciables.

Les Terres Déformées

La piste traverse une zone où, récemment, l'influence du Chaos s'est fait grandement sentir. Cette région naturellement dangereuse devient littéralement mortelle ; les aventuriers devront combattre pour sauver leur

Abréviations

A	= Nombre d'Attaques en combat rapproché
B	= Points de Blessure
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
CEI	= Campagne de **L'Ennemi Intérieur**
Cl	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronne d'Or
CT	= Capacité de Tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de Serrure
E	= Endurance
EEF	= Aventure **L'Empire en Flammes**
F	= Force
FdM	= Aventure **Le Feu dans la Montagne**
FE	= Force Effective des armes de distance
FM	= Volonté (Force Mentale)
I	= Initiative
Int	= Intelligence
SDL	= Aventure **Le Seigneur des Liches**
M	= Potentiel de Mouvement
MCLB	= Supplément **Middenheim, la Cité du Loup Blanc**
MJ	= Maître de Jeu
MSR	= Aventure **Mort sur le Reik**
OSB	= Aventure **Ombres sur Bögenhafen**
P	= Portée des armes de distance
PA	= Points d'Armure
PDT	= Aventure **Le Pouvoir Derrière le Trône**
PE	= Points d'Expérience
PJ	= Personnage Joueur
PM	= Points de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
QCPK	= Aventure **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**
Rch	= Temps de Rechargement des armes de distance
RSP	= Supplément **Repose Sans Paix**
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**



peau. Leur seul espoir réside dans la certitude que leur gibier est passé par ce même chemin et a apparemment survécu.

Les Veilleurs sur la Colline

La piste s'achève à un ancien site druidique, un lieu dont le pouvoir s'est depuis longtemps mis au service du mal. Les aventuriers doivent affronter des gardiens terrifiants, des pièges magiques mortels et l'ombre emprisonnée d'un chef de guerre orque dont la mort remonte à une lointaine époque pour atteindre enfin leur objectif.

Comment Utiliser ce Livre

Pour vous servir de **FdM**, vous devez disposer du livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, de feuilles de papier, de crayons et de dés. Vous apprécierez la présence du supplément **Repose Sans Paix**, même s'il n'est pas indispensable.

FdM est destiné à des personnages ayant entamé leur deuxième ou troisième carrière. Les joueurs peuvent les créer en suivant les indications du livre de règles, ou bien puiser dans la sélection d'aventuriers "prêts-à-jouer", en annexe. Ceux-ci permettent de commencer le jeu presque immédiatement, ce qui satisfera les joueurs les plus impatients !

Que vous les utilisiez ou pas, regardez-les — ils pourront servir de PNJ à un moment quelconque. A partir de leurs origines, vous esquisserez celles des aventuriers créés par vos joueurs, de sorte qu'ils s'adaptent au pays environnant la Vallée du Yetzin, où l'action commence.

Bien que prévue pour des personnages-joueurs ayant une certaine expérience, cette aventure peut être adaptée pour des aventuriers débutants, ou pour ceux dont la carrière est déjà très longue, à condition de respecter les points suivants :

Les opposants présentés ici sont bien trop coriaces pour des novices. La force de votre équipe vous servira de guide, mais vous pouvez, de façon générale, réduire de moitié le nombre de monstres dans la plupart des rencontres, et en remplacer certains par des équivalents moins puissants. Faites aussi attention aux pièges ; aucun d'eux ne doit infliger des dommages supérieurs à la moitié du score en **B** du personnage le plus faible.

Avec des aventuriers ayant atteint ou dépassé leur quatrième carrière, augmentez proportionnellement les capacités de l'adversité, ou faites en sorte que l'équipe soit de taille réduite. Considérez que vous pouvez renforcer les monstres lorsque, entre eux tous, les aventuriers ont achevé plus de 16 carrières.

Commencer l'Aventure

Les origines des aventuriers "prêts-à-jouer" justifient leur présence et leur réunion dans la région de La Voûte au début des événements. Soit ils se rencontrent sur la route alors qu'ils se dirigent vers la passe des Crocs de l'Hiver, soit cela se passe dans une auberge à l'entrée de cette passe. Vous pouvez adapter ces origines aux aventuriers nouvellement créés ou vous concerter avec les joueurs pour mettre au point une histoire adaptée.

La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Si vous voulez associer **FdM** et la campagne de l'*Ennemi Intérieur*, commencez par cette aventure — en tout cas, faites-la se dérouler quelque temps avant **L'Empire en Flammes**. Pendant **EEF**, les aventuriers seront copieusement servis sans y ajouter une excursion dans La Voûte ; à la fin de la campagne, ils auront sans doute été anoblis et des préoccupations bien plus graves leur occuperont l'esprit !

L'idéal, ce serait que **FdM** suive **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev** ; les aventuriers seront envoyés dans La Voûte (par le Graf Boris ou Sulring Durgul, c'est à ce stade sans importance), à la recherche d'une cité naine ou pour enquêter sur de récentes activités gobelinoïdes. A cette occasion, ils tomberont sur les restes du messager nain.

A la fin de **Mort sur le Reik**, les aventuriers seront sans doute bien avancés dans leur deuxième carrière ou auront entamé leur troisième ; ils pourraient découvrir au Château Wittgenstein un document faisant référence à une branche de la Main Pourpre installée dans La Voûte. Cela les incitera à remonter la rivière Sol et à s'enfoncer dans la montagne, où ils feront leur macabre découverte. Eventuellement, le voyage regorgera d'incidents et de rencontres puisés dans le chapitre *La Vie Fluviale dans L'Empire* de **MSR** ; les personnages pourront ainsi s'améliorer en chemin.

La Campagne Repose Sans Paix

Les aventuriers qui viennent d'affronter cette campagne s'adapteront parfaitement à **FdM**, à condition d'avoir sérieusement progressé dans leur deuxième carrière au début des événements.

A la fin de **RSP**, les aventuriers sont à Delberz qui n'est pas très loin d'Altdorf ; de là, poussés par une motivation suffisante, ils remonteront le Reik et la Sol jusqu'à La Voûte. Par exemple, dans l'aventure *Hantée par une Horreur*, ils ont déniché un document fourmillant de renseignements sur une puissante secte installée dans cette montagne, avec quelques allusions sur sa responsabilité dans l'établissement de créatures du Chaos dans cette maison. Si vous disposez de **MSR**, certains des incidents et des rencontres de *La Vie Fluviale dans L'Empire* animeront un long voyage fluvial et permettront aux personnages de s'aguerrir.

Le Seigneur des Liches

FdM peut suivre **Le Seigneur des Liches**, pourvu que vous renforciez l'équipe ou que vous modériez les monstres. Certains des PNJ principaux du **SDL** pourront même devenir les héros de cette épopée. Les aventuriers passeront quelques semaines dans la Vallée du Frugelhorn, profitant des entraînements proposés par les moines et les autres PNJ. Le mieux serait que chaque personnage accède à une nouvelle carrière, acquière quelques-unes des nouvelles compétences et achète une partie des promotions.

Jean-Louis Dintrans recevra alors un message (divin ou autre) concernant une région sauvage au sud de La Voûte, tombée sous l'influence du Chaos. Les aventuriers seront chargés d'aller enquêter (s'ils hésitent, Dintrans se fera un plaisir d'exercer une pression morale sur les fidèles de Taal) et remonteront la rivière tels qu'ils sont ; s'il s'agit des aventuriers "prêts-à-jouer" du **SDL**, Fiarel et Sikariel pourront atténuer les difficultés qui se présenteront lors de la traversée des territoires elfes de la Forêt de Loren.

Une Remarque sur le Langage

Certains documents-clés sont écrits en Orrakh, le langage des Orques. Avant le début de l'aventure, assurez-vous qu'au moins un membre du groupe est capable de le lire. Grâce à un objet magique en sa possession, un des personnages "prêts-à-jouer" peut comprendre cette écriture ; si vous utilisez d'autres aventuriers, arrangez-vous pour qu'ils obtiennent un objet similaire. D'autres solutions sont acceptables : une ou plusieurs personnes disposant de la compétence *Langue Etrangère — Orrakh*, associée à l'*Alphabétisation* ; quelqu'un ayant les compétences *Linguistique* et *Alphabétisation* sera capable de comprendre le langage écrit en réussissant un Test d'**Int** (avec un modificateur de +20 grâce à la *Linguistique*).

Les Cristaux du Pouvoir

Il y a six mille ans de cela, le royaume nain était à son apogée. Les Guerres Elfiques, aux effets dévastateurs, ne s'étaient pas encore produites, les citadelles naines des montagnes du Vieux Monde n'avaient pas encore subi les attaques du Chaos ou des Gobelinoïdes. Et l'Humanité ? Un simple éclat dans le regard de quelque dieu fou, répondent les Nains.

C'était leur âge d'or. Les cavernes et les voûtes immenses de Caraz-a-Carak représentaient la merveille des merveilles, les excavations les plus profondes produisaient des richesses au-delà de toute mesure et les artisans nains réalisaient des chefs-d'œuvre qui appartiennent désormais à la légende.

Parmi ces chefs-d'œuvre figuraient les Cristaux du Pouvoir ; des pierres précieuses subtilement ouvragées dans lesquelles avaient été investies d'immenses vertus magiques, chacune accordant à son utilisateur la maîtrise d'un des quatre éléments. Si ces quatre pierres venaient à être associées, il était dit que leur maître pouvait devenir le maître de tout.

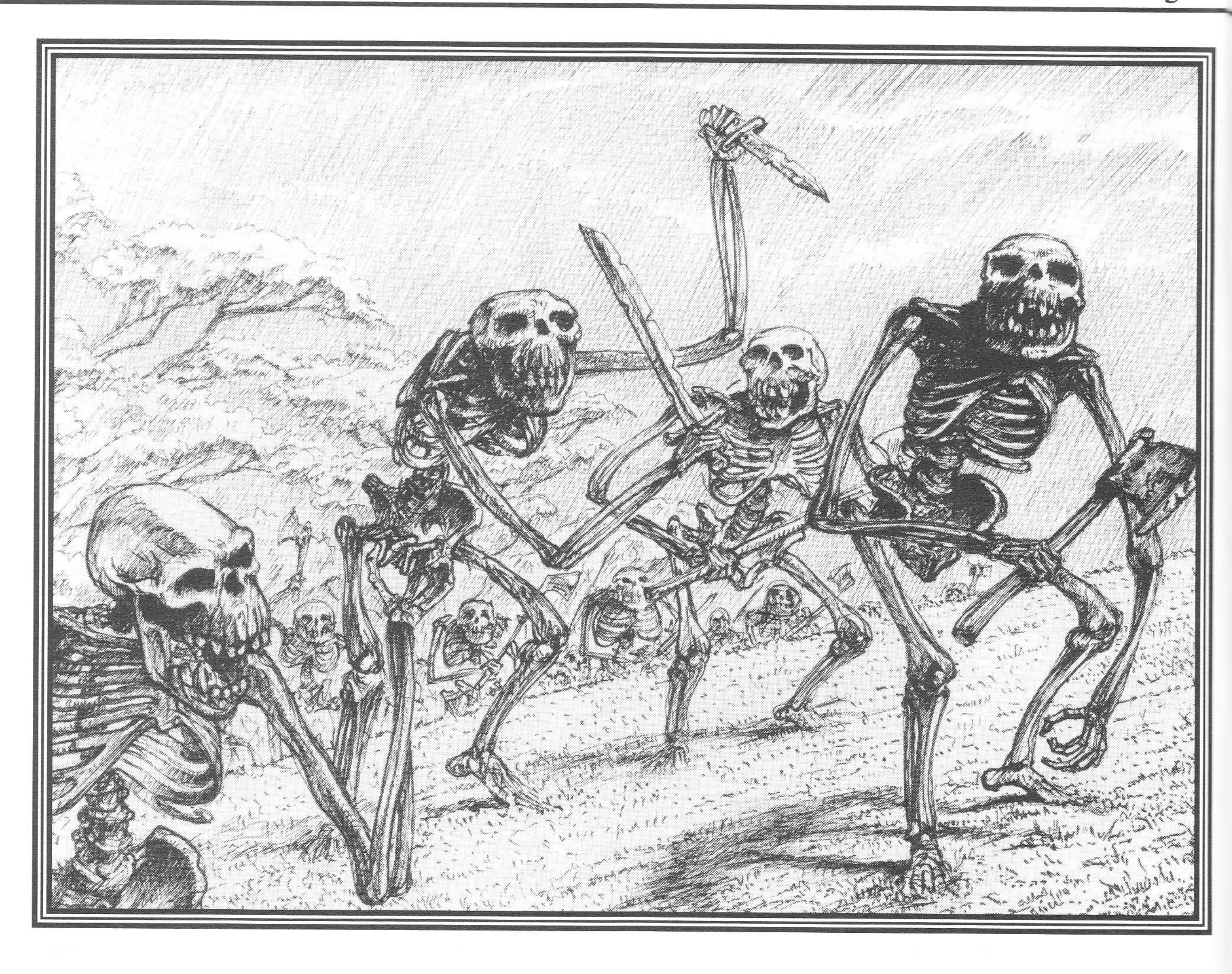
Mais les pouvoirs des cristaux ne provenaient pas seulement de leurs créateurs nains. Leur fabrication n'avait pas échappé à l'attention du Dieu du Chaos Tzeentch, car nul changement d'un tel niveau ne peut être ignoré ou négligé par le Transformateur. Tzeentch vit le grand potentiel de ces cristaux ; à l'insu des Nains, il intervint dans leur réalisation de telle sorte que, une fois achevés, ces objets atteignirent une puissance que leurs fabricants nains n'auraient jamais pu espérer

Le plan de Tzeentch était très subtil ; il fonctionna sur de nombreux niveaux. Tout d'abord, des changements furent apportés dans le processus même de création des cristaux : aussi bien sur le plan matériel que magique, chacun d'eux joue sur l'équilibre existant entre les quatre éléments et sur lequel repose l'existence des lois de la physique et de la matière, telles que les mortels les connaissent.

D'autre part, Tzeentch savait que les objectifs du Chaos pouvaient être atteints simplement en accordant des pouvoirs aux mortels. Plus ces pouvoirs seraient grands, plus grande serait la probabilité pour qu'ils se détruisent eux-mêmes. Pour le moins, ils apporteraient une grande contribution à la cause du Chaos lorsqu'ils se battraient pour ces babioles scintillantes.

Aucun mortel ne serait assez fort pour conserver longtemps les quatre cristaux ensemble, ce qui ne pouvait qu'augmenter leur valeur à long terme. Ils seraient inévitablement éparpillés — parfois cachés, parfois découverts et utilisés, mais jamais réunis. Et chaque fois que l'un d'eux serait utilisé sans que ses frères soient là pour faire contrepoids, l'équilibre des éléments serait altéré. Un jour, les lois de la physique pourraient





même s'effondrer à cause de cette tension et un nouvel Age du Chaos pourrait commencer. Ou d'autres changements pourraient se produire — même Tzeentch n'en savait rien, et c'était sa plus grande des satisfactions, car les certitudes étaient, pour lui, du poison.

Les Nains se rendirent vite compte de la force destructrice de leur œuvre et ils décidèrent de mettre le plus de distance possible entre chaque pierre, pour empêcher que quiconque acquière une trop grande puissance. Le Cristal de Feu fut envoyé au nord, dans les Montagnes-du-Bout-du-Monde, le Cristal de Terre fut caché dans un Oratoire dans les profondeurs de La Voûte, le Cristal d'Air fut donné aux Elfes — à l'époque amis et alliés des Nains — qui, selon la légende naine, le perdirent très rapidement. Et le Cristal d'Eau fut perdu au cours d'une bataille, lors des Incursions du Chaos.

L'Alliance de la Hache Sanglante

L'Alliance de la Hache Sanglante était composée de guerriers efficaces (même pour des Orques) et a été pendant de nombreuses générations employée par l'Hégémonie Hobgobeline. L'Hégémonie finit par préférer les profits du commerce aux ravages de la guerre, si bien que l'Alliance de la Hache Sanglante ne répondit plus aux nouvelles exigences. Comme de nombreuses armées indésirables, elle se tourna alors vers le pillage et le banditisme et finit par être chassée des territoires de l'Hégémonie.

Après avoir rejoint les limites occidentales des Terres Sombres, l'Alliance de la Hache Sanglante commença par envoyer des bandes guerrières dans les états du nord des Principautés Frontalières, et parfois jusqu'aux frontières de L'Empire et de la Bretonnie.

Ces bandes guerrières étaient formées lors d'un rassemblement rituel des clans et dirigées par de puissants guerriers-shamans. Leur route habituelle leur faisait suivre la rive nord du Fleuve Sanglant jusqu'au rivage du Golfe Noir, puis elle les amenait au nord, dans les Montagnes Noires, où elles pillaient les habitats frontaliers avant de se replier vers l'est, dans les Terres Sombres.

Il y a un siècle de cela (lorsque les prêtres se réunirent à nouveau pour lire les présages dans les entrailles d'ennemis rituellement sacrifiés), il fut décidé de suivre une nette déviation par rapport au chemin habituel. Tous les membres de l'Alliance de la Hache Sanglante avancèrent presque directement vers l'ouest, en se frayant un passage au travers des Principautés Frontalières à la recherche de la légendaire Passe du Feu Noir.

Une erreur de navigation les amena dans La Voûte, à cinq cents kilomètres au sud-ouest de leur destination. Entre-temps, la quête pour la Passe du Feu Noir, qui est liée dans la tradition orque à des noms aussi célèbres que Notlob et Harboth, s'était transformée en croisade. Les Gobelinoïdes installèrent une base permanente dans La Voûte, d'où partaient régulièrement des équipes de pillage et de reconnaissance.

Les prêtres-guerriers de l'Alliance de la Hache Sanglante comptaient dans leurs rangs un jeune Orque nommé Torgoch. Ce dernier connaissait bien l'usage de la magie de bataille et, fait remarquable pour un Orque, son sens de la tactique était incroyablement subtil. Non seulement ce chef connaissait une grande réussite, mais, de plus, il était très apprécié des troupes ; ainsi, malgré la loyauté dont il faisait preuve envers ses supérieurs, ceux-ci se mirent à le considérer comme une menace. Des missions de plus en plus dangereuses et difficiles lui furent confiées ; au lieu de s'y faire tuer, ce qui aurait tout simplifié, il en revenait, à chaque fois

auréolé d'une nouvelle gloire. Les éléments des autres troupes se mirent à parler de lui avec admiration — certains allèrent jusqu'à déserter pour rejoindre son camp. Visiblement, la situation ne pouvait pas se prolonger ainsi.

Comme ils craignaient que Torgoch finisse par les éclipser et par s'emparer de leur autorité, les shamans les plus importants ourdirent un complot destiné à l'écarter une bonne fois pour toutes de leur chemin. Alors qu'il exécutait une nouvelle mission impossible, ils mirent en scène une prédiction envoyée par leurs dieux obscurs ; l'Alliance de la Hache Sanglante devait retourner vers les Terres Sombres pour rassembler de nouvelles forces. Lorsque le temps serait venu, un signe apparaîtrait, ordonnant le retour à la Passe du Feu Noir et alors, ni les Nains ni les Elfes ni les Humains ne pourraient résister à leur guerre sainte. Entre-temps, le plus grand de leurs guerriers — tous étaient du même avis : Torgoch — resterait sur place pour garder le camp dans la Vallée du Yetzin.

A son retour, Torgoch se retrouva face au fait accompli. Il comprit immédiatement que le présage avait été fabriqué de toutes pièces, mais ne put le refuser sous peine de voir ses troupes se détacher de lui — et les punitions que les Orques infligent pour l'hérésie ne sont pas tendres. Il resta à ruminer dans la vallée, alors que l'Alliance de la Hache Sanglante l'abandonnait et se dirigeait vers l'est. Un mois plus tard, elle fut entièrement anéantie durant la Bataille du Gué d'Edsel, lors de la traversée de la Rivière Noire. Peut-être est-ce ainsi que les divinités orques punirent les prêtres calculateurs pour s'être servi de leurs noms.

Resté seul avec ses fidèles, Torgoch entreprit de faire de la Vallée du Yetzin le cœur d'un royaume. Il anéantit les derniers avant-postes nains de la vallée et des alentours. En un mois, plus rien ne s'y déplaçait qui n'était pas vert.

Pendant le pillage d'une petite cité naine à l'extrémité de la vallée, de grands changements entamèrent leur mouvement. Torgoch transportait avec lui une pierre précieuse rouge, de forme bizarre, qu'il avait volée dans les débuts de sa carrière. Après s'être emparé de documents que conservait un maître-érudit nain en fuite, il découvrit que la fameuse pierre n'était pas moins que le Cristal de Feu, une relique dont les pouvoirs magiques dépassaient de loin ses rêves les plus fous. Il étudia fébrilement les documents et la pierre, en imaginant déjà son retour triomphal dans les Terres Sombres et l'humiliation des prêtres qui l'avaient abandonné. Des semaines et des mois s'écoulèrent pendant lesquels il resta enfermé avec son trésor, oubliant le bien-être de ses troupes — la pire erreur qu'un chef militaire puisse faire.

Petit à petit, ses forces s'effritèrent ; les fidèles désenchantés désertaient et tentaient de rejoindre les Terres Sombres. Aucun ne survécut, car leur faiblesse était telle que le voyage de retour était devenu impossible. Complètement bloqué dans son quartier général, Torgoch ruminait et s'énervait et rêvait de vengeance. Son obsession pour la pierre magique s'était transformée en folie ; il tenta une dernière fois de se servir de la relique contre ses ennemis et cela s'acheva par un désastre aux proportions immenses.

Le dernier de l'Alliance de la Hache Sanglante mourut ce jour-là et c'est ainsi que le Cristal de Feu repose depuis plus d'un siècle auprès du corps de Torgoch.

Résumé de l'Intrigue

Toute cette aventure concerne la quête des aventuriers pour le Cristal de Feu. Ils doivent suivre le dernier voyage de Torgoch avec ce qu'il lui restait de sa troupe guerrière, en repérant les indices et les allusions dans différents lieux et en surmontant de nombreux obstacles, avant de pouvoir poser les yeux sur la pierre mythique. Ils s'apercevront alors que découvrir la pierre et en prendre possession sont deux choses différentes, son dernier propriétaire n'ayant aucunement relâché sa mainmise sur ce trophée !

Les événements se déroulent comme suit :

A l'occasion d'un voyage à travers les hauteurs de la Vallée du Yetzin, les aventuriers tombent sur le vieux cadavre d'un messager nain. Le message dont il était porteur lui a cependant survécu ; il mentionne un objet magique aux grands pouvoirs et désigne une cascade proche derrière laquelle se cache une antique cité souterraine. Les aventuriers vont explorer ce site.

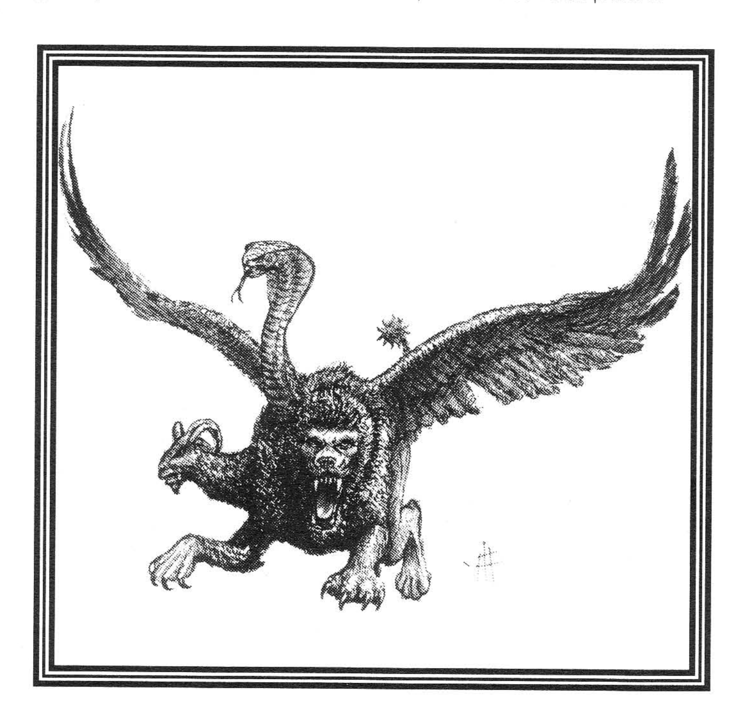
Bien qu'abandonnés depuis un siècle par les Nains et victimes de la décrépitude, les lieux ne sont pas pour autant vides d'occupants. Un groupe d'Hommes-bêtes s'est installé dans une partie ; des pièges et d'autres surprises se révéleront lors de l'exploration. Les aventuriers ne trouveront pas le fameux objet mais des témoignages de la chute de la cité et de l'histoire de Torgoch, ainsi que des bribes d'informations sur les Cristaux du Pouvoir. Divers indices les mettront sur la piste du chef orque.

En suivant la rivière Yetzin vers le sud, sur les talons de ce dernier, les aventuriers traverseront un pays sauvage où ils rencontreront un groupe de Gitans, un marchand itinérant, un ermite, une bande d'Elfes, différents monstres . Ils devront, en outre, faire face à divers autres incidents. Certaines de ces rencontres, si elles sont correctement abordées, les aideront, alors que d'autres se résumeront à une simple lutte pour survivre.

Enfin, ils atteindront une tour isolée qu'ils se dépêcheront d'examiner. Elle est actuellement habitée par une ourse, accompagnée de sa progéniture et qui n'aime pas du tout les intrus. Une colonie de freux s'est appropriée la partie supérieure de la tour et s'opposera bruyamment à toute intrusion dans son royaume. Parmi tous les "trésors étincelants" des oiseaux, les aventuriers devront mettre la main sur une boîte pour parchemin incrustée de pierres précieuses et qui contient une indication importante.

Se dirigeant toujours vers le sud, les aventuriers devront franchir une zone grandement influencée par le Chaos — lorsque les plans de grandeur de Torgoch se sont violemment effondrés, certains effets secondaires, comme celui-ci, se sont fait sentir. D'une petite série de grottes, un couple de Minotaures a fait son foyer ; des signes de l'occupation des Orques y transparaissent et dirigeront le groupe vers le temple druidique abandonné que les Orques ont transformé en forteresse. C'est la destination finale de cette aventure.

Les aventuriers auront rassemblé suffisamment d'indications qui leur permettront d'entrer dans le temple ; ils devront se frayer un chemin à travers des gardiens morts-vivants et d'autres périls pour atteindre la salle du trône de Torgoch. C'est en ce lieu que réside le Cristal de Feu. La scène est alors enfin prête pour accueillir la bataille apocalyptique au cours de laquelle Torgoch, qui est désormais une sorte de Liche, défendra son bien préféré.



Les Secours Jamais ne Vinrent

Dans ce chapitre, les aventuriers tombent sur un corps datant de plus d'un siècle alors qu'ils voyagent à travers les hautes passes traîtresses de la face sud de La Voûte. Sur le message jamais délivré que transportait le cadavre, ils reconnaissent des points de repère environnants et découvrent une installation naine en ruine que les Orques détruisirent cent ans plus tôt, ainsi que ses nouveaux occupants.

La Déroute de Hadrin

Avant de commencer cette partie de l'aventure, nous devons préciser l'histoire récente de la Vallée du Yetzin, et en particulier le destin des Cristaux d'Air et de Feu et la fuite éperdue du Maître-Erudit Hadrin devant l'avancée des Orques.

Les Cristaux Vinrent à Yetzin

Pendant sa campagne pour conquérir la Vallée du Yetzin, Torgoch découvrit et se dépêcha de piller un oratoire nain ; un phénomène étrange se produisit alors.

L'Orque transportait une pierre rouge couverte de motifs ; alors qu'il était jeune guerrier, il l'avait prise sur le corps d'un sorcier humain au cours d'un raid effectué plus au nord. Il s'était rendu compte qu'elle possédait des pouvoirs magiques, mais n'avait pas réussi à comprendre son fonctionnement. Dans l'oratoire, la pierre se mit à briller. Plus il descendait, plus l'éclat était intense. Torgoch ne put comprendre la signification de ce phénomène et, intrigué, il poursuivit sa campagne de terreur.

Il ne pouvait se douter que sa pierre rouge était en fait le Cristal de Feu, et qu'elle luisait à cause de la proximité du Cristal de Terre, enfoui dans les profondeurs de la montagne, dans un oratoire secret encore inconnu. Mais ceci est une autre histoire qui sera contée dans **Le Sang dans les Ténèbres**, la deuxième partie de la *Campagne des Pierres du Destin.*

Le Cristal d'Air a aussi rejoint Yetzin. Il y a trois siècles, l'Alliance de la Hache Sanglante patientait sur l'extrémité nord de La Voûte, se préparant à attaquer le repaire elfe d'Athel-Loren. La cachette du Cristal était droit sur son chemin et l'armée elfe ne pouvait en aucun cas arriver à temps pour le défendre. Un petit groupe emmena donc la pierre vers l'ouest, pour rejoindre la sécurité des Terres Elfiques au-delà des mers. Il n'atteignit jamais la lisière de la forêt. Affaibli par les attaques incessantes des Hommes-bêtes et par d'autres incidents, il fut finalement anéanti par des bandits humains et le Cristal disparut.

Le chef de ces hors-la-loi, qui ne connaissait pas grand-chose à la magie, ne découvrit pas la véritable nature de la pierre bleue à la forme étrange qu'il prit sur le corps d'un des Elfes. Il la conserva à titre de curiosité pendant quelques années, au cours desquelles il se forgea un domaine dans la vallée et prospéra — un siècle avant la venue de Torgoch. A la fin, il donna la pierre à une équipe de Manouvriers nains, en paiement pour la construction d'une tour fortifiée. C'est ainsi que le Maître-Erudit Hadrin prit possession du Cristal d'Air — les Nains avaient maintenant deux Cristaux du Pouvoir entre leurs mains.

Parmi tous leurs pouvoirs, les Cristaux ont la capacité de sentir la présence de chacun des autres. Quand Torgoch est entré dans la Vallée du Yetzin, Hadrin a su qu'un Cristal du Pouvoir s'approchait ; les Nains ne savaient cependant pas que l'essentiel des forces orques avait abandonné son chef, ni que ce dernier n'avait pas appris à se servir de la pierre. Nul ne pouvait imaginer les conséquences si les Orques parvenaient à s'emparer de deux autres Cristaux.

Hadrin supplia les dirigeants de la cité de fuir avec les deux pierres, mais ils refusèrent. Leur fierté leur interdisait de reculer devant les Orques, quelles qu'en soient les conséquences. En désespoir de cause, Hadrin donna le Cristal d'Air au mage Yazeran qui reçut pour instructions de quitter la vallée et de trouver une nouvelle cachette. Les voyages de ce dernier seront présentés dans la troisième partie de la *Campagne des Pierres du Destin.*

La Chute de Yetzin

Peu après, désespéré par le courage inconscient de ses chefs, Hadrin s'en alla avec un petit groupe de fidèles. Quelques heures après son départ, les Orques franchirent une des entrées menant aux Salles des Rois. Les Nains furent pris de panique. Seule la sagesse d'Hadrin aurait pu leur permettre de se défendre en utilisant efficacement les pouvoirs du Cristal. Ceux qui restaient ne les comprenaient guère. Pour la première fois, ils réalisèrent à quel point les avertissements d'Hadrin étaient sages.

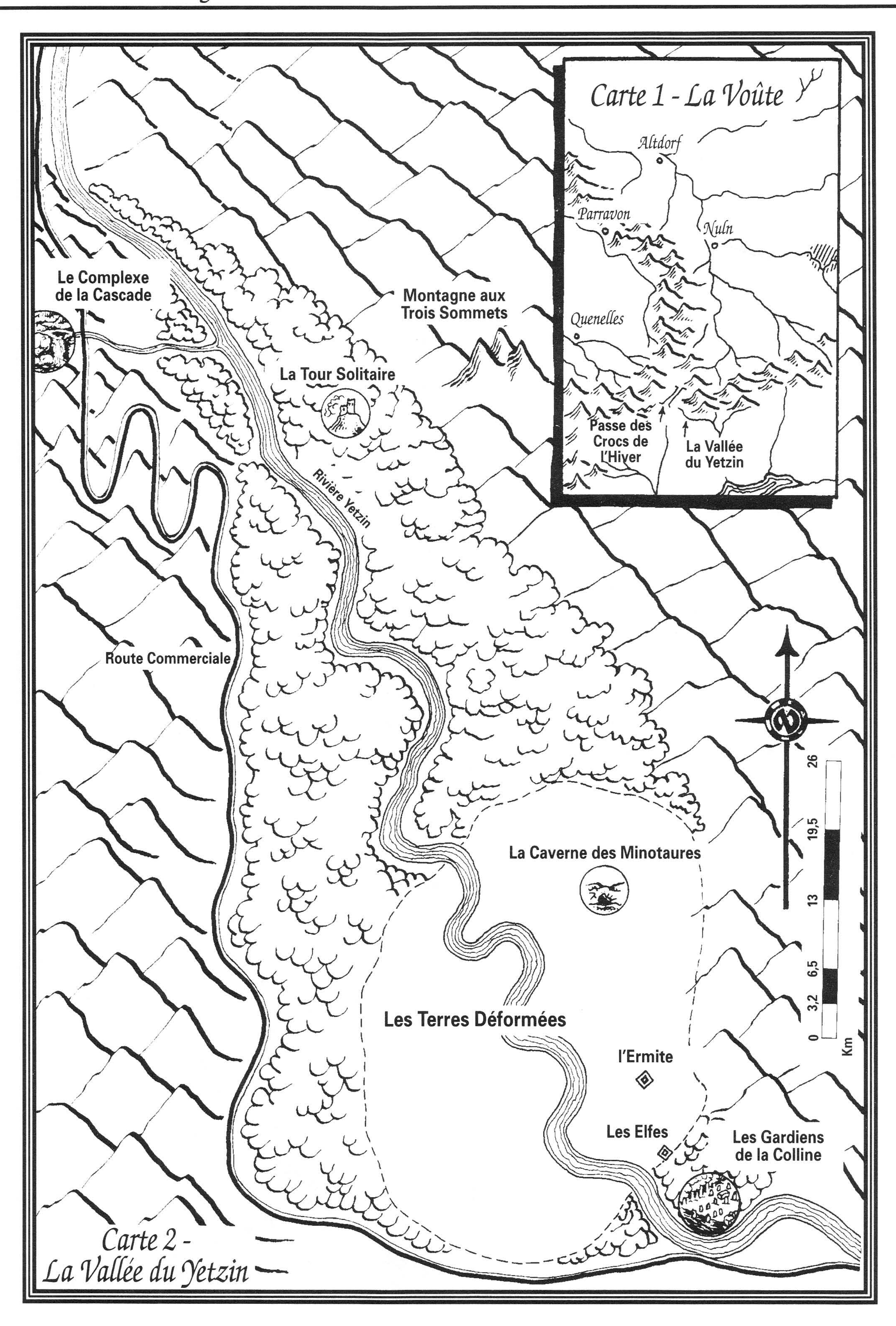
Estimant que tout était perdu, les dirigeants ordonnèrent la destruction du Cristal de Terre pour éviter de le voir tomber dans les mains des Orques. Mais *pouvait*-il être détruit ? Et si oui, comment ? Le temps restant leur étant compté, les prêtres de l'oratoire de Kadal-Helgad se servirent du Cristal pour évoquer un Elémental très puissant. Ils espéraient que cette entité pourrait à la fois protéger sa cachette et le détruire ou l'emporter si l'oratoire venait à tomber. Et, quoique Torgoch eût été à deux doigt de le découvrir, il repose depuis en ce lieu.

La Mort de Hadrin

En fuyant Yetzin, Hadrin et son groupe se heurtèrent à une importante bande d'Orques. Ils se réfugièrent dans une petite succession de grottes dissimulées par une cascade et le Maître-Erudit fut gravement blessé. Il croyait que les Peaux-Vertes s'étaient emparés du Cristal de Terre et qu'ils le pourchassaient pour avoir celui d'Air ; Yazeran et lui étaient les seuls à savoir qu'il avait été emporté bien avant.

Hadrin ordonna à ses compagnons de repousser l'assaut le plus longtemps possible. Il fit partir son fils Gnarok par une sortie cachée et l'envoya à la recherche du mage et des alliés humains qu'il avait, selon la rumeur, acquis. Puis il se rendit dans un atelier secret, dans la plus lointaine des excavations.

Pendant que les Orques ravageaient tout sur leur passage, Hadrin consacra ses dernières forces à la construction de la Grande Barrière, un mur de force magique permettant de sceller l'atelier. Ce fut une erreur. Il espérait que ses ennemis trouveraient cette barrière et que, persuadés de découvrir le Cristal de l'autre côté, ils perdraient du temps en essayant de la franchir, laissant à Gnarok la possibilité de donner l'alarme et aux secours celle de venir à Yetzin.


Carte 1 - La Voûte
Altdorf
Parravon
Nuln
Quenelles
Passe des Crocs de l'Hiver
La Vallée du Yetzin
Le Complexe de la Cascade
Montagne aux Trois Sommets
La Tour Solitaire
Rivière Yetzin
Route Commerciale
La Caverne des Minotaures
Les Terres Déformées
l'Ermite
Les Elfes
Les Gardiens de la Colline
0
3,2
6,5
13
19,5
26
Km
Carte 2 - La Vallée du Yetzin

Le site tomba et les Nains furent anéantis. Torgoch vit effectivement la Grande Barrière. Contrairement à ce que craignait le Maître-Erudit, il ne savait rien des Cristaux du Pouvoir ; il se dit qu'une telle barrière magique devait protéger quelque chose de précieux. Il se jeta contre elle et fut repoussé. Il se précipita encore et encore, mais à chaque fois la force qui le renvoyait augmentait d'intensité.

Frustré, il tourna son attention vers certains des livres de Hadrin, trouvés parmi les cadavres. Peut-être lui permettraient-ils d'apprendre comment franchir ce barrage. Il ne découvrit rien le concernant, mais il lut avec un émerveillement croissant tout ce qui concernait les quatre Cristaux du Pouvoir. La description de celui de Feu correspondait exactement à l'étrange pierre précieuse rouge qu'il possédait depuis des années ; l'ironie du sort voulut que le chef orque apprit comment utiliser son Cristal grâce aux livres d'Hadrin.

Avec une telle puissance nouvellement acquise, Torgoch se mit à rêver de revanche. Il pourrait retourner dans les Terres Sombres, défier les prêtres qui l'avaient abandonné et s'emparer de leur autorité. Le Cristal de Feu lui permettrait d'établir un empire qui rivaliserait avec l'Hégémonie Hobgobeline. Il se mit immédiatement en route, laissant sur place une petite garnison qui défendrait les grottes jusqu'à son retour. Sans son commandant, celle-ci abandonna rapidement la place, de peur que les Nains ne reviennent en force. Mais l'alarme ne fut jamais donnée. Gnarok, quant à lui, a été tué — pas par les Orques, mais par les chemins dangereux qui suivent les cols d'altitude.

Depuis, le complexe est tombé en ruine, puis a été redécouvert par un groupe d'Hommes-bêtes qui ont fait des parties les plus accessibles leur repaire.

Le Messager Perdu

L'aventure démarre alors que les aventuriers suivent la passe des Crocs de l'Hiver. Ils ont tous de bonnes raisons de se diriger vers le sud, en direction des Principautés Frontalières ; ces motifs sont présentés dans les descriptions des personnages fournis en annexe. Si vous faites intervenir

Yazeran :

Nous sommes Vingt et Quatre courageux Guerriers, bloqués dans les grottes de la cascade.

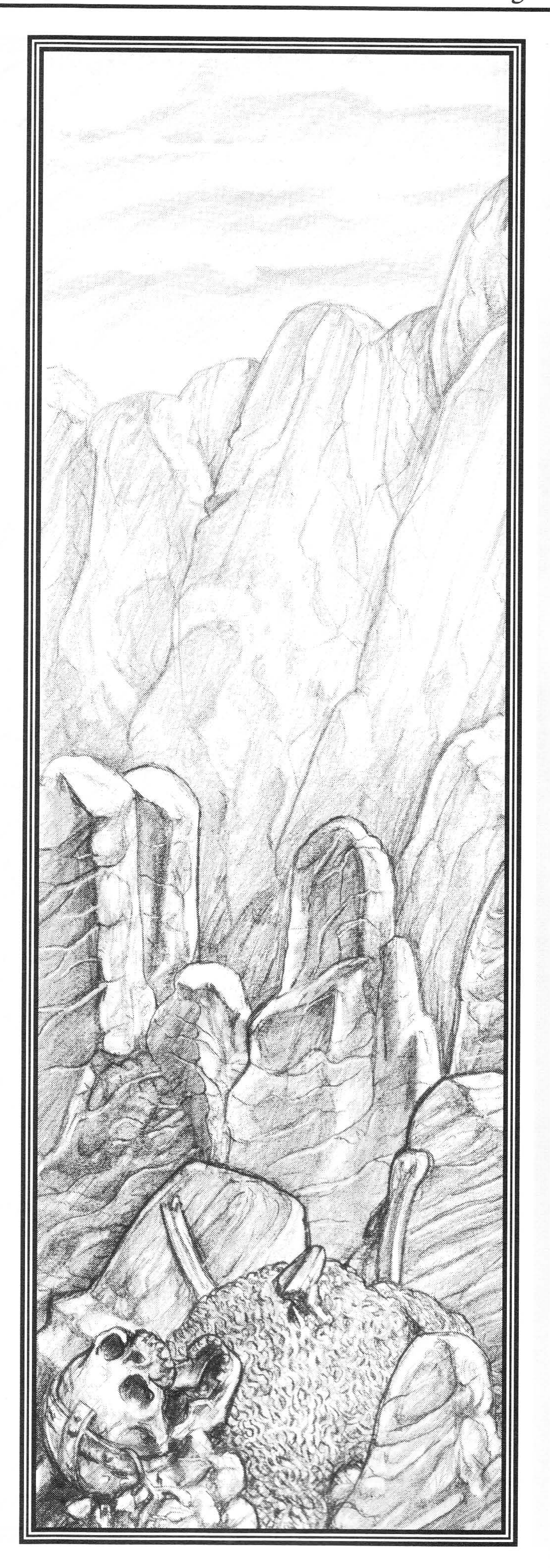
Les hordes des Orques nous encerclent. Leur nombre est immense. Nous sentons la présence d'une puissante relique. Peut-être celle dont je t'ai parlé.

Si tu es en sécurité avec ton propre fardeau et si tu t'es fait des alliés parmi les Humains, comme nous l'avons entendu dire, je t'en prie, envoie-nous de l'aide.

L'objet qu'ils ont ne doit pas rester avec eux, et nos propres secrets ne doivent pas tomber dans leurs immondes mains.

- Ketiger,
pour Hadrin -

Route de la Haute Passe
La Cascade
Montagne aux trois pics de l'autre côté
Rivière



d'autres aventuriers, les indications du paragraphe *Commencer l'Aventure* vous viendront en aide.

La passe des Crocs de l'Hiver est à la fois un des plus hauts cols de La Voûte et un des plus dangereux. La route, qui n'est guère plus qu'une piste accidentée et friable, serpente à flanc de montagne ; elle est presque constamment encadrée d'un côté par des chutes de pierres et de l'autre par un précipice de 1500 mètres. Pour arranger la situation, un vent violent s'est levé.

Découvrir le Corps

C'est ici que les aventuriers découvrent le corps de Gnarok, le messager nain, qui gît toujours là où il est tombé, parmi des roches déchiquetées à quelque 15 mètres en dessous de la route. Cette situation peut être présentée de deux manières, qui sont fonction de votre tendance à la cruauté.

Dans le meilleur des cas, les joueurs se sont activement intéressés au paysage dans lequel évoluent leurs personnages ; vous pouvez accorder à chacun un Test d'**I** pour repérer le corps de la route.

Autrement, la scène d'ouverture peut prendre une tournure un peu plus dramatique ; une partie du chemin s'effondre sous les sabots du dernier cheval. Réalisez un Test d'**I** pour ce dernier (généralement 30), en ajoutant +10 si le cavalier possède la compétence *Equitation* — une réussite signifie que l'animal a réussi à reprendre pied, alors qu'un bon morceau de la route dégringole dans la vallée. Si le Test d'**I** du cheval est un échec, son cavalier doit alors en réussir un (*Acrobatie* +10, *Equitation* +10) pour sauter à terre et se mettre à l'abri.

C'est l'occasion de provoquer quelques frayeurs sans toutefois causer trop de dommages réels qui, eux, arriveront bien assez tôt. Le pire qui puisse arriver au cheval et/ou au cavalier est de finir en équilibre sur un arbre planté dans la falaise à 12 mètres sous le niveau de la route, en étant plus choqué que blessé. Bien sûr, pour remonter sur le chemin, il faudra faire preuve d'un peu d'ingéniosité...

Quel que soit le résultat de ce petit incident, un ou plusieurs aventuriers remarqueront le cadavre coincé entre des rochers effilés, juste en dessous d'eux. La curiosité devrait les inciter à aller l'examiner sans autre forme d'encouragement ; si un tel effort ne leur semblait pas s'avérer nécessaire, un éclat près d'un rocher attirera leur attention. On peut compter sur les aventuriers pour ne jamais laisser passer l'occasion de s'enrichir un peu.

Examen du Corps

Avec des cordes et un minimum de précautions, ils ne devraient pas avoir de mal à atteindre leur but.

Quiconque tentera de descendre sans corde glissera de 1D6 mètres sur la pierre, s'il échoue à son jet ; considérez cela comme une chute normale, puisque l'état des rochers annulera toute réduction due au fait qu'il s'agit d'une glissade et non d'une chute.

Le corps paraît être celui d'un Nain vêtu d'une cotte de mailles. Il est visiblement très vieux — la cotte de mailles est complètement rouillée et tous les éléments de cuir se sont désagrégés. Il ne reste plus qu'un squelette très abîmé. Un gros éclat de roche jaillit de sa cage thoracique. Une boîte à parchemin en ivoire, garnie de petites pierres semi-précieuses, est coincée dans une crevasse ; elle est malheureusement ébréchée. Sa vente peut rapporter 10 CO. Le corps lui-même ne possède rien d'intéressant ou de valeur.

La boîte à parchemin contient le *Document 1*. Il est vieux, humide et en très mauvais état, mais encore lisible.

Découvrir la Cascade

Les aventuriers suivront aisément les indications de la carte. La route indiquée est celle qu'ils ont empruntée ; ils apercevront dans la vallée l'embranchement de la rivière et, de l'autre côté, la montagne aux trois pics. Il leur suffira de suivre la route pour arriver au point à partir duquel ils pourront remonter le cours d'eau secondaire jusqu'à sa source.

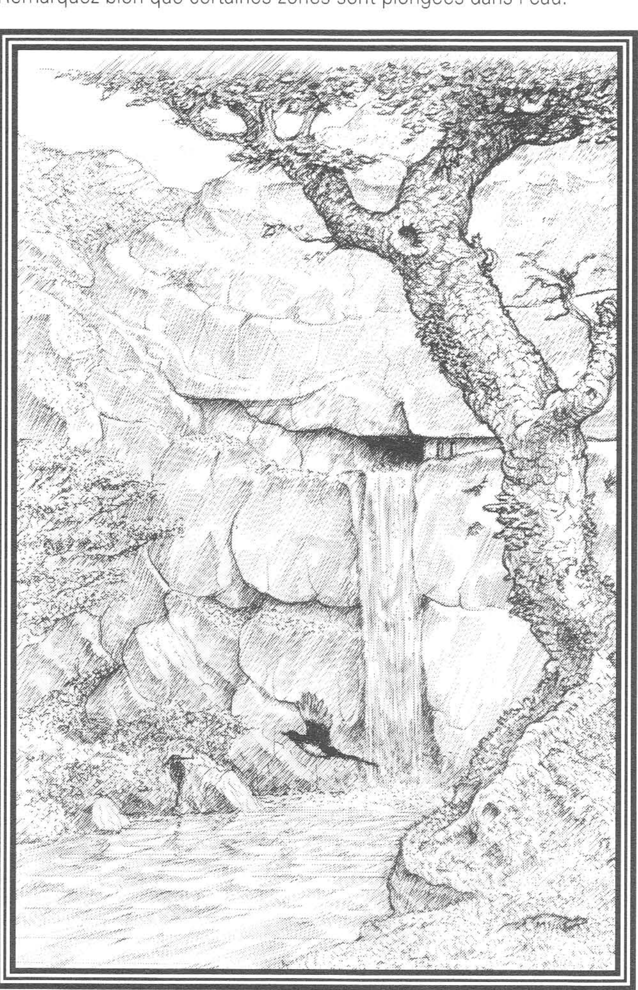
A 5 kilomètres au sud de l'endroit où gît le corps, la route franchit un torrent quasiment vertical grâce à un pont de bois délabré. A 30 mètres au-dessus d'eux, les aventuriers verront une cascade ; en dessous, le courant se précipite dans la vallée, au fond de laquelle il rejoint la rivière Yetzin. Ils devraient réaliser qu'il s'agit de la chute d'eau mentionnée dans le *Document 1* — sinon, quelques Tests d'**Int** seront de rigueur.

L'accès de la cascade peut paraître difficile au premier abord, mais, dans cette zone, les pentes de la montagne sont garnies d'arbres et faciles à escalader. Même les chevaux y parviendront si leurs cavaliers mettent pied à terre et les mènent par les rênes. Quiconque insistera pour gravir la pente en selle devra réussir un Test de *Risque* (à -10 sauf avec la compétence *Equitation*) ou faire une chute de deux mètres.

Après avoir parcouru 18 mètres, le groupe atteindra une corniche de 6 mètres de large, où la cascade se déverse dans un petit bassin aux bordures verdoyantes. Alimentée par un cours d'eau souterrain, elle sort d'un trou dans la roche, à 12 mètres au-dessus de la corniche.

Le Complexe derrière la Cascade

La *Carte 3* montre la disposition de l'installation cachée par la cascade. Remarquez bien que certaines zones sont plongées dans l'eau.



L'ensemble a été construit à partir d'une série de tunnels creusés dans la roche par la rivière souterraine qui alimente la cascade. Son lit a changé de place au fil des millénaires et certains des tunnels sont maintenant complètement asséchés. Cette série de cavernes naturelles a été agrandie par les Nains qui en avaient fait un avant-poste de surveillance pour cette partie de la vallée.

Les Hommes-Bêtes

L'essentiel de l'installation est resté tel que les Orques l'ont laissé cent ans auparavant, à l'exception des zones 12-16, désormais occupées par un groupe d'Hommes-bêtes. Comme ce secteur est relativement isolé, vous pouvez alléger la situation si le groupe est faible ; les Hommes-bêtes, se montrant incroyablement prudents et réservés, ne se battront que pour se défendre et ne quitteront pas leur territoire, même pour poursuivre les aventuriers.

D'un autre côté, si votre équipe est particulièrement performante, les Hommes-bêtes se montreront plus entreprenants et agressifs ; le site convient parfaitement pour tendre des embuscades et effectuer des manœuvres d'encerclement.

Par exemple, si les Hommes-bêtes ont placé un gardien à la meurtrière de la zone 4 et se déplacent rapidement pour défendre l'accès, les aventuriers risquent de connaître quelques difficultés pour simplement entrer. A moins que la différence entre les deux groupes ne soit vraiment flagrante, vous devriez les laisser atteindre la zone 3 avant que les Hommes-bêtes réagissent.

Ceux-ci ont découvert l'endroit depuis 12 ans et y ont établi un camp permanent. Ils ne quittent que rarement les zones 12-16, à l'exception d'occasionnelles sorties vers les pentes boisées à la recherche de fourrage. Ils ont exploré les salles de garde à l'ouest (4-7) et les grottes supérieures (17-22) mais n'y ont rien trouvé qui les intéresse. Ils ne connaissent pas la porte secrète menant de la zone 7 à la 14 et n'ont pas pu pénétrer le sort de barrière de la zone 22. Ils n'ont plus été tentés par l'exploration des salles de garde de l'est, après que deux des leurs y connurent une fin tragique.

Légende

1. Entrée

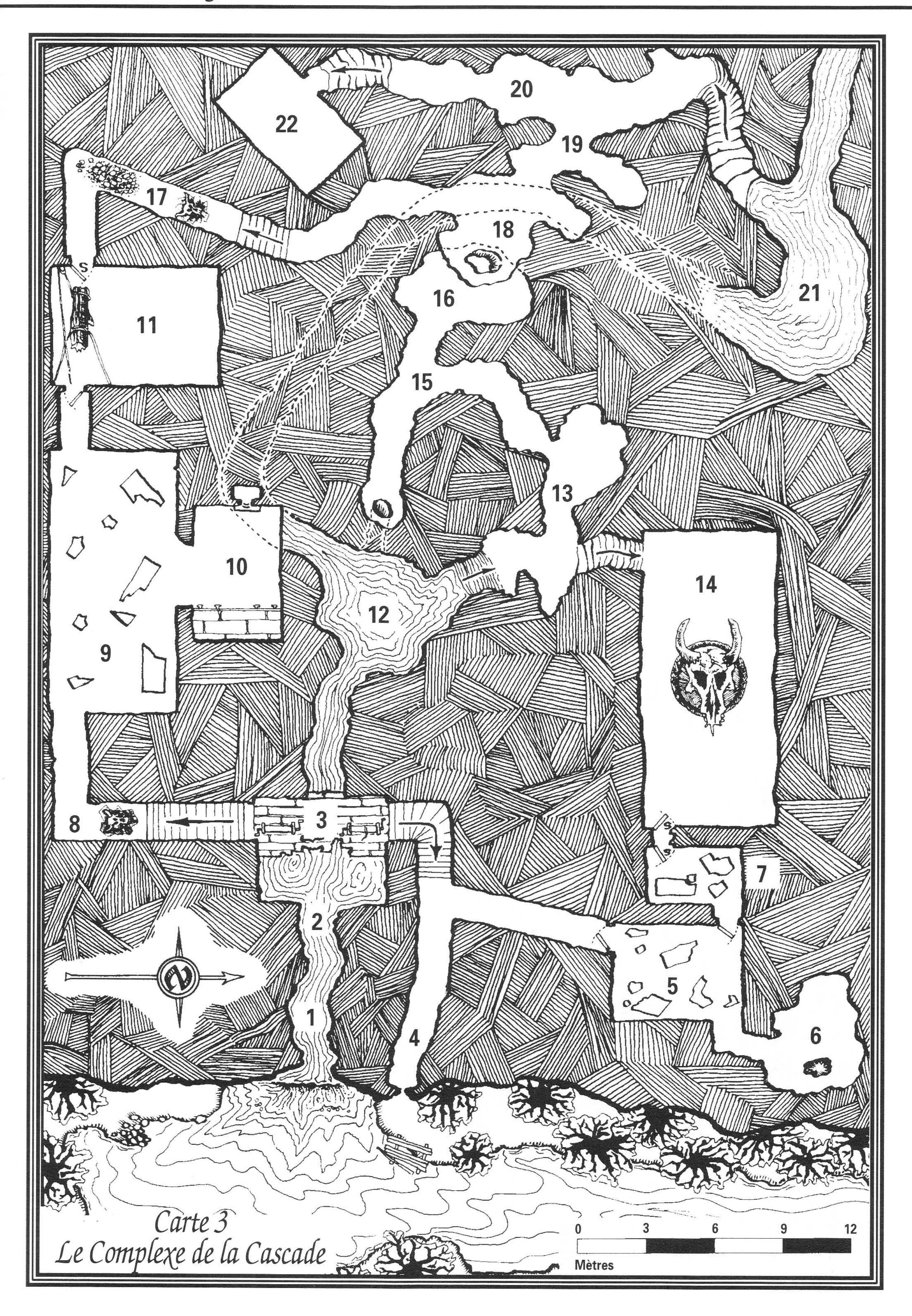
Pour passer de la corniche à l'entrée des grottes, les aventuriers devront escalader la muraille sur 12 mètres. Sur le côté de la cascade, une bordure est juste assez large pour permettre à quelqu'un de s'y tenir. Une échelle de corde y était autrefois accrochée et descendait jusqu'au bassin. Les Orques la retirèrent à leur départ, mais les deux chevilles de fixation sont toujours en place.

La paroi est irrégulière et offre des prises raisonnables aussi bien pour les mains que pour les pieds ; les projections d'eau l'ont cependant rendue très glissante. Les personnages qui tenteront de grimper sans faire usage de cordes, de grappins ou de la compétence *Escalade* devront réaliser deux Tests d'**I**, avec les conséquences suivantes :

Resultat des Tests	Effet
Les deux sont réussis	La bordure est aisément atteinte
Le premier est un échec	Chute de 1D6 mètres
Le deuxième est un échec	Chute de 1D6+3 mètres

En cas de chute, le personnage a 50% de chances (*Acrobatie* +10, *Chance* +10) de tomber dans l'eau plutôt que sur le sol dur et implacable. Dans ce cas, la dégringolade ne provoque aucun dégât car la profondeur de l'eau est en moyenne de 1,50 mètres et le fond remonte de façon abrupte sur les bords.





Carte 3
Le Complexe de la Cascade

Après avoir réussi la montée, un des aventuriers pourra fixer une corde aux chevilles qui sont encore bien résistantes, pour que les autres le suivent. Personne ne risque de tomber si cette précaution est prise.

La réussite d'un Test d'**I** (*Reconnaissance des Pièges* +10) permettra à chacun d'eux de repérer la meurtrière dissimulée de la zone 4.

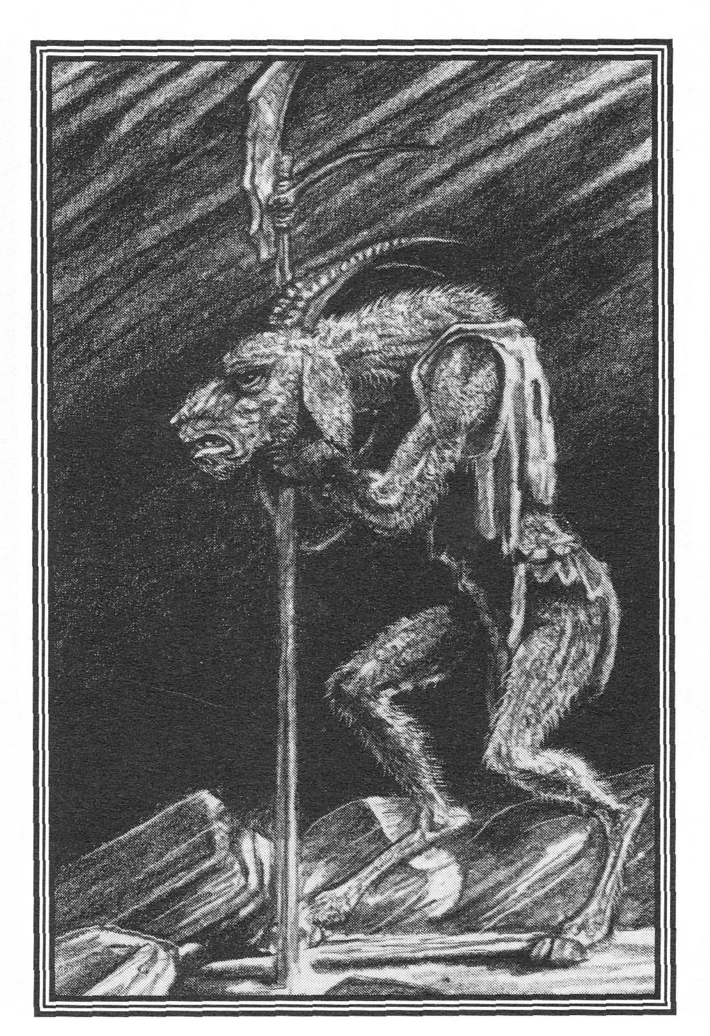
Une fois sur la bordure, les aventuriers devront sauter dans l'eau et patauger pour traverser la zone 2.

2. Passage Inondé

Ce passage a été principalement creusé par la rivière souterraine qui alimente la cascade ; la réussite d'un Test d'**I** (Nain +10, *Exploitation Minière* +10, *Technologie* +10, cumulatifs) permettra de remarquer qu'il a été élargi et que son plafond a été rehaussé par endroits.

Près de l'entrée, les trente derniers centimètres d'une herse relevée sortent du plafond. La rouille la tient fermement immobilisée dans cette position ; toute tentative pour la faire descendre nécessitera un Test de **F** — s'il est réussi, le personnage aura brisé un petit morceau de la grille, de 2D8+15 centimètres de long.

La hauteur totale du passage est de 2,40 m, et l'eau atteint 1,20 m de profondeur. La violence du courant impose la réussite d'un Test de **F** pour le remonter. En cas d'échec, le personnage perdra l'équilibre et, s'il n'est pas rattrapé par ses camarades (tous ceux qui peuvent l'atteindre ont droit à un Test d'**I**), il passera par-dessus la cascade et se retrouvera dans le bassin, en perdant 1 **B**, sauf s'il réussit un Test d'**I** pour attraper la herse. Comme pour l'escalade de la paroi, il suffit que l'un d'eux aille jusqu'au bout et accroche une corde pour que les autres le suivent sans courir de risque.



3. Salle des Treuils

Cette salle a visiblement été taillée à partir d'une grotte naturelle. Le courant se fait toujours sentir, mais il est moins violent que dans la zone 2 ; les aventuriers ne risquent plus d'être emportés.

La hauteur de la zone "sèche" est de 3 mètres ; un pont de bois délabré longe le mur ouest juste au-dessus de l'eau. Il s'achève de chaque côté par une arche ; deux treuils sont installés de part et d'autre. La chaîne qui part du mécanisme nord s'enfonce dans une ouverture du plafond ; celle du treuil sud passe par-dessus le pont et plonge dans l'eau. L'entrée de la salle 12 se trouve sous la structure. Pour qu'elle soit découverte, le dessous du pont doit être examiné ou il doit être démoli.

Sa solidité ayant été affectée par la fuite du temps, lorsque quatre personnes ou plus montent sur le pont, la partie centrale s'effondre sur une largeur de 1,50 m, projetant dans l'eau tous ceux qui se tenaient là (les personnes qui se trouvent sur les autres portions doivent réussir un Test d'**I** pour ne pas subir le même sort). Ils découvriront ainsi l'extrémité du passage menant en 12.

A l'origine, le treuil nord faisait fonctionner la herse de la zone 2. Il est maintenant solidement bloqué. Si une *Force* totale supérieure à 10 lui est appliquée, il commencera à bouger, accompagné par les craquements du métal torturé. La chaîne se tendra et finira par se briser. La herse ne bougera absolument pas.

La chaîne du treuil sud peut être sortie de l'eau sans effort. Elle mesure environ 6 mètres et il n'y a rien au bout. Elle était autrefois attachée à un radeau permettant d'entrer dans le complexe. Le radeau était lâché jusqu'à la bordure de la cascade dès que les visiteurs étaient identifiés depuis la meurtrière de la zone 4. Le passager s'installait sur l'embarcation qui était alors tractée jusqu'au pont. Lorsque les Orques attaquèrent, les Nains détruisirent l'échelle de corde et le radeau, abaissèrent la herse et mirent le feu au pont. Malheureusement, l'humidité du bois empêcha une bonne combustion et les flammes s'éteignirent. Les agresseurs atteignirent la zone 2, remontèrent manuellement la herse et envahirent les lieux ; lorsque le pont fut pris, ils relevèrent complètement la grille.

4. Passage

La meurtrière située au bout de ce couloir surplombe la cascade, permettant de bien voir la bordure et tous ceux qui s'y trouvent. Elle permet aussi à la lumière de pénétrer, ce qui éclaire légèrement l'endroit. Rien ici ne présente un intérêt particulier ou n'a de valeur.

5. Salle de Garde

De nombreux meubles de bois, pourris et brisés, sont éparpillés dans la pièce — avec ce qui reste de la porte. Des supports de métal rugueux sont fixés au centre de chaque mur. Du noir de suie colore le plafond au-dessus d'eux. Ceux au sud et à l'ouest ont été triturés jusqu'à leur donner des formes grotesques. Des gribouillis et des barbouillages ornent la plus grande partie des murs ; ils sont constitués de dessins très sommaires aussi bien que d'inscriptions runiques sophistiquées.

Cette pièce servait de salle de garde principale durant les diverses occupations des lieux. Un examen plus soigné indiquera qu'un grand nombre de lits de fortune y étaient autrefois installés.

L'essentiel des inscriptions est d'origine orque, et tout particulièrement les dessins car cette race compte peu d'éléments cultivés. Les Lettrés ou les personnages qui ont déjà eu affaire aux Orques ou aux autres Gobelinoïdes peuvent tenter un Test d'**Int** (inutile si quelqu'un possède la compétence *Alphabétisation* en Orrakh ou en Gházakh) pour interpréter les graffitis ; ils concernent essentiellement des domaines tels que la bagarre, la bière ou les délicates attentions à accorder aux

Nains. Les plus spirituels évoquent les soi-disant mœurs des autres occupants de la salle de garde. Quelques messages nains sont aussi inscrits — pour la plupart, des prières destinées aux divinités, demandant de l'aide contre les agresseurs, et des suppliques pour que des secours arrivent rapidement.

6. Latrines

Cette grotte naturelle, dont le sol a visiblement été égalisé, est faiblement éclairée par des fissures dans le haut du mur est. Des morceaux de terre cuite sont éparpillés le long du mur ouest. Dans l'angle nord-est, une petite structure de bois couvre un trou dans le sol. Des gribouillis similaires à ceux de la salle précédente ornent les murs.

La structure de bois constituait les toilettes, le trou descendant en direction du nord pour émerger dans la paroi rocheuse. Les débris de terre cuite sont les restes des bassines qui servaient pour se laver — les Orques les ont brisées, n'ayant aucune idée de leur usage. Les inscriptions sont, dans l'ensemble, de nature plus insultante que les précédentes.

7. Quartiers des Officiers

La porte donnant sur la zone 5 n'étant plus soutenue que par une seule charnière, elle est bloquée en position ouverte. La pièce contient quelques éléments de mobilier abîmés et un support de torche au milieu du mur sud qui est, comme les trois autres, recouvert d'inscriptions.

Les meubles sont cependant en meilleur état que dans la salle 5 ; deux lits, un semblant de table, deux chaises et un grand coffre sont nettement reconnaissables. Les inscriptions (toutes d'origine orque) sont de meilleur goût que partout ailleurs — la plupart traitent d'ordres militaires et de plans de bataille.

Le coffre n'est pas fermé ; il est complètement vide, si ce n'est une petite araignée (3 cm de large) qui en a fait son foyer. Les lames du couvercle sont, par endroits, enfoncées, traces d'une ouverture en force. Les *Documents 2* et *3* sont coincés entre le mur et lui ; Torgoch les y a faits tomber et ne les a plus retrouvés.

La porte secrète de l'angle sud-ouest est très soigneusement dissimulée ; sa détection se fait avec une pénalité de -10, sauf pour les Nains.

8. Passage

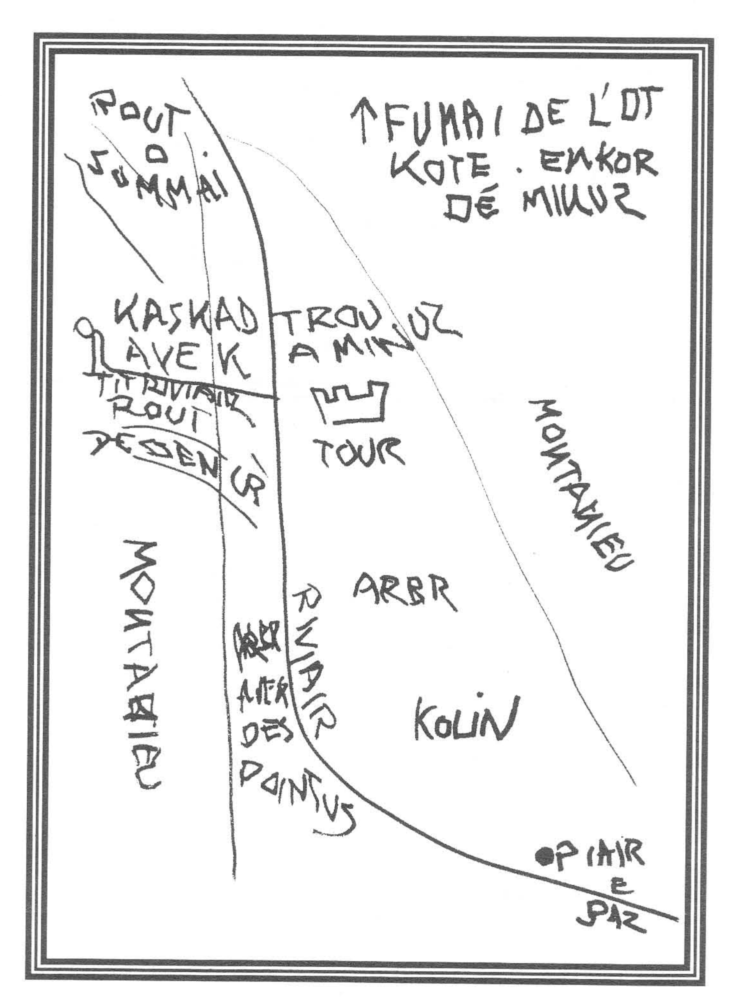
Peu après la fin de l'escalier, un amas de roches, d'environ 60 à 90 cm de haut, est surmonté d'un crâne humain déformé, de couleur ivoire. Ses orbites sont dirigées droit vers les marches.

Bien que cette petite construction puisse rendre les aventuriers nerveux, elle est totalement inoffensive. Un examen plus approfondi permettra de voir que le crâne, qui est authentique, est orné de deux petites cornes sur le front ; il appartenait à un des Hommes-bêtes mineurs, tué par la porte piégée menant à la salle 9. Le chef l'a alors placé là pour indiquer aux autres d'éviter ce coin. Si vous préférez que les Hommes-bêtes se déplacent dans le complexe plutôt que de rester dans les salles 12-16, les représentants mineurs doivent réussir un Test de **Cl** pour passer à côté du cairn surmonté du crâne, quelle que soit la direction d'où ils viennent.

Après le tournant, le passage se poursuit jusqu'à une porte de bois. Un squelette sans tête, aux pieds fourchus, gît sur le sol devant elle ; les murs et le sol portent des marques de roussi.

Le squelette est celui d'un des Hommes-bêtes mineurs ; il a été tué par le piège magique qui n'est plus opérationnel. La porte est toujours barricadée de l'autre côté — **R** 4, **D** 12.

LEI MINUZ REVIENNE JE LE
ZEN DEN MORSEAU I ZOROV
PA MA PIAIR_LÉ LIVR DÉ
MINUZ ON ÉTAI UTIL MÉ YA
ANKOR A APPRANDR DEDAN.
CA VA PRAND DU TANP.
JE PEV PA TOUJOUR PACÉ LA
PORTE MAGIK É JE PEV PA
REZTÉ ICI A KOSEKI REVIENN
LÉ MINUZ.
I FO QE JE MEN VÉ DE LA
MONTAGNIEU. KAN JORAI
PIJÉ POURE LA PIAIR ON VA
RANTRÉ MEZON_É ALORE JE
BOUSILLRÉ CÉ PRET KI NOU
ZON LÉCÉ LA.
TORGOCH SHAFE DE GUAIR DE
L'ALIENZ [illegible] LA HACHE SANGLANT



9. Réfectoire

Cette grande salle contient encore les restes d'une grande quantité de meubles de bois. Quatre supports sont fixés sur les murs nord et sud, et deux sur les murs est et ouest. La suie sur le plafond laisse penser que des torches y étaient autrefois fixées. Une arche coupe le mur nord en son milieu.

Les restes de plusieurs grandes tables à tréteaux et de bancs sont encore reconnaissables. Si les aventuriers prennent la peine de chercher parmi tous les débris, ils trouveront aussi différents éléments de vaisselle — cuillers de cuivre tordues, bols de bois ordinaires, etc., et un grand nombre d'arêtes de poisson. Rien n'a de valeur.

Le *Document 4* est placé sous une des tables.

TORGOCH AI PARTI OJOURDUI A
VAIK BOKOU DƎ GA. MA LƎƧƧÉ
A VAIK PA BOKOU A VAIK MOI
I DI KI RƎVIAINDRA MAI MOI
LƎ KROI PA. LÉ LIV DƎ MINUƧ
ON FAILÉ TAIT ALUI. LAI LIV
É ƧA ƧALƎ PYER. LAI
GA CON PA EUREU ICI. LAI
MINUS Y PEUV REVNIR.
LAI PRAIT Y VON LUI FƎR ƧA FAIT
OU Y VA SFAIR TUÉ AN KOUR
DE ROUT. DTOUT FAZON I LAI
MOR É NOU ON AI KOUINSƎ ICI
JUƧƧKA KƎ LAI MINUƧ YZARIV.
AI NOU AITR PA BOKOU. C PA
JUƧTÉ. DƎMAIN ON ƧAN VA. RANTRÉ
MƎSON.
LƎ LIƎTNAN KƎ TORGOCH A LƎƧƧÉ POUR KI MOR

10. Cuisine

Cette pièce est dans un état encore plus déplorable que la salle 9. Contre le mur nord, une immense planche de bois est couverte d'entailles profondes et de diverses taches noirâtres. Le sol est jonché de poteries cassées, de cendres et des restes brisés et rouillés de nombreux petits objets — la réussite d'un Test d'**Int** (*Cuisine* +20) permettra d'identifier des instruments de cuisine.

Une cavité de 60 cm de côté et de 90 cm de profondeur occupe le centre du mur ouest, à un mètre au-dessus du sol ; une cheminée naturelle s'ouvre dans le pan supérieur. Elle contient de la poussière et de la cendre, mais rien de valeur. C'était autrefois un four.

11. Armurerie

La porte orientale est piégée — un morceau de corde la relie à un poteau qui soutient une lourde bûche suspendue au plafond par d'autres cordes. Au moment de l'ouverture, le poteau est arraché de sa position, la bûche tombe et, dans un mouvement de balancier, passe dans l'encadrement de la porte — la personne qui s'y trouve doit réussir un Test d'**I** (*Esquive* +10) ou encaisser un coup au tronc de **F** 6. La réussite d'un Test d'**I** (*Reconnaissance des Pièges* +10) permet de repérer le piège si la porte est soigneusement examinée ; il est cependant impossible de le désarmer depuis l'extérieur de la pièce. S'ils font preuve d'ingéniosité, les aventuriers trouveront peut-être une manière de l'ouvrir sans rester directement dans l'encadrement.

En dehors de l'installation précédemment décrite que les Orques ont laissée à leur départ, la pièce ne contient pratiquement rien. Seuls quelques râteliers abîmés et couverts de moisissures prouvent que cet endroit faisait office d'armurerie. La réussite d'un Test d'**Int** (bonus de +10 cumulatifs pour chaque carrière de Guerrier que le personnage a entamée, même si elles n'ont pas été achevées) permet d'en reconnaître la destination.

Bien entendu, l'entrée par la porte secrète de la zone 17 ne déclenche pas le piège qui peut alors être désarmé ou laissé tel quel, selon ce que désire le groupe.

La porte secrète du mur ouest peut être normalement découverte (non-Nains -10). Aucun mécanisme n'a été placé de ce côté-ci ; quelle que soit l'attention portée à la fouille, les aventuriers ne découvriront rien. Elle ne peut être ouverte depuis cette salle, mais rien n'empêche de la démolir (**R** 5, **D** 11).

12. Grotte Inondée

Les passages menant de cette grotte à l'entrée principale (zone 1) et à la grotte inondée supérieure (zone 21) sont, à leur commencement, juste au-dessus du niveau de l'eau et pour le reste complètement engloutis. Les aventuriers doivent retenir leur respiration pendant un round et réussir un Test de *Risque* pour atteindre la zone 1 à partir de cette grotte.

Dans le sens inverse, les personnages doivent avancer à contre-courant ; il est puissant, sans être toutefois dangereux. D'autre part, les Hommes-bêtes ont placé un filet à la limite de la grotte pour capturer les poissons blancs et aveugles qui remontent parfois des profondeurs. Il est visible depuis la zone 12, mais la première personne en provenance de la zone 1 est stoppée jusqu'à ce qu'elle réussisse un Test de **F** pour le déchirer et le franchir. Elle peut effectuer une tentative par round ; à chaque échec, elle doit réussir un Test de *Risque*.

Le passage de cette zone à la grotte 21 est une tâche beaucoup plus ardue. Le personnage doit retenir sa respiration pendant 7 rounds et demi (1 minute et 15 secondes — que le joueur essaie, si vous voulez !) et réussir 6 Tests de *Risque* pour en sortir indemne. Evidemment, il n'est pas possible de déterminer la longueur du passage en regardant son extrémité…

Les personnages sachant *Nager* ajoutent un bonus de +20 à leurs Tests de *Risque*. L'eau n'étant pas trop profonde dans la grotte et les passages plutôt larges, l'encombrement n'inflige pas de pénalité. Chaque fois qu'il échoue à son test, le personnage perd 1 **B** par round jusqu'à ce qu'il puisse respirer à nouveau. Lorsque le score en **B** atteint zéro, il sombre dans l'inconscience et se laisse emporter par le courant, sans doute en gênant ses camarades qui le suivent. Il se noiera en un nombre de rounds égal à son score en **E**, à moins d'être repêché et soigné par quelqu'un ayant la compétence *Traumatologie* ou bien un sort ou un objet magique adaptés.

Cette grotte est noyée dans l'eau sur une hauteur de 1,20 m, avec la même hauteur d'air restant. La rivière provient de la zone 21 — elle est obligée de remonter le passage à cause de la différence de niveau entre les deux grottes — puis elle se dirige vers la zone 1 et la cascade. En plus des deux issues inondées, un large trou (1,20 m de diamètre) surplombe l'eau dans la paroi ouest.

13. Quartiers des Hommes-Bêtes

Un Homme-bête mineur monte la garde en permanence dans la partie sèche du passage menant en 12 mais, rien ne s'étant jamais présenté, il

est normalement endormi. A chaque round, les chances pour qu'il se réveille sont de 10% (+10 par personnage sans *Déplacement Silencieux Urbain* qui entre dans la zone concernée), à moins que les aventuriers ne fassent preuve d'aucune discrétion ; dans ce cas, il se réveillera au premier bruit et il ne pourra que crier pour donner l'alarme pendant ce même round.

Une décoration criarde, composée de dessins étranges dans des couleurs vives, couvre une grande partie des murs et du sol. Un des pigments semble être du sang.

Les dix Hommes-bêtes mineurs ont fait de ce lieu leur résidence ; quel que soit le moment, quatre d'entre eux y dorment. Lorsque l'alarme est donnée — ou lorsque des bruits retentissent dans un des passages menant en 12 ou en 15 — ils vont y jeter un coup d'œil. S'ils voient des attaquants, trois se prépareront à en défendre l'extrémité (soutenus par les gardes qui les ont alertés) pendant que le quatrième se précipitera dans la zone 14 pour chercher des renforts.

14. Temple

Cette grande pièce est décorée de dessins aux couleurs encore plus éclatantes, parmi lesquels ressort le contour d'un crâne cornu et étroit. Un crâne d'aspect similaire, moulé dans l'argile, est posé au centre de la pièce. Ce temple improvisé est actuellement occupé par les cinq Hommes-bêtes majeurs, qui discutent avec deux de leurs frères mineurs. Dès qu'une alarme est donnée, deux des majeurs donnent de rapides instructions, sous forme de grognements. Leur réaction dépend de la zone d'arrivée des aventuriers.

Si l'attaque provient des zones 12-13 ou 15-13, le premier emmènera les Hommes-bêtes mineurs dans la zone 13 et organisera un barrage dans le goulot du passage. Pendant ce temps, l'autre entraînera les majeurs restants à travers les zones 7, 5 puis de 3 vers 12 ; ils arriveront 3 rounds plus tard pour prendre les intrus à revers. Si la situation semble désespérée, ils tenteront de se replier vers le temple où ils combattront jusqu'à la mort si nécessaire.

Si l'attaque provient de la zone 7, les Hommes-bêtes appelleront le reste de leur troupe et se prépareront à défendre chèrement le temple.

Si les aventuriers abordent les Hommes-bêtes sans se montrer hostiles, vous devrez improviser la rencontre. Les Hommes-bêtes majeurs assurent toute la discussion et les mineurs se dissimulent constamment derrière eux. La découverte de leur repaire les surprend et les rend nerveux ; ils seront pratiquement prêts à tout pour se débarrasser des aventuriers. S'ils y parviennent, ils abandonneront les lieux et s'enfonceront dans la forêt. Le paragraphe intitulé *Les Hommes-Bêtes*, qui précède cette section, résume ce qu'ils savent sur cet endroit ; n'oubliez pas qu'ils n'hésiteront pas à mentir effrontément s'ils pensent que cela arrangera leur situation. Par exemple, ils diront qu'une pièce au fin fond de ce repaire est remplie de pièces d'or et de choses brillantes, afin de filer dès que le groupe aura le dos tourné — ou d'établir toute une série d'embuscades, selon le degré d'agressivité que vous leur accorderez.

Le crâne renferme toute la richesse de la bande : 300 CO en pièces et une grosse pierre précieuse valant 500 CO.

La porte secrète menant à la salle 7 est invisible de ce côté mais elle peut être normalement détectée (non-Nains -10). Son ouverture est déclenchée par une pression sur une pierre mobile, placée juste à côté, à hauteur des yeux d'un Nain.

15. Passage en Pente

Ce tunnel, d'origine naturelle, s'élève de la zone 12 vers la zone 16 ; l'accès se fait par une ouverture de 60 cm de diamètre. A mi-parcours, un embranchement permet de se diriger vers la zone 13.

Un Homme-bête mineur est censé monter la garde près du trou menant dans la zone 12 ; en fait, il grignote un poisson près du passage donnant en 13 ; il est du genre inquiet et aime à rester en vue de ses compagnons. Les chances pour qu'il entende les aventuriers dans la zone 12 sont de 30% (+10 par personne dans la grotte inondée à tout moment), mais ce sera automatique s'ils parlent entre eux ou s'ils font du bruit. Un rapide coup d'œil dans l'orifice confirmera ses craintes et il se précipitera vers la zone 13 pour donner l'alarme.

16. Petite Grotte

Cette petite grotte contient un feu de bois (du bois qui flottait sur la rivière et que les occupants ont amassé) dont la fumée sort par une ouverture du plafond aboutissant dans la zone 18. Deux Hommes-bêtes mineurs bavardent et font rôtir des poissons.

Un aventurier peut se laisser tomber par le trou de la zone 18, ce qui représente une chute de 3 mètres ; la réussite d'un Test d'**I** permet de lui éviter d'atterrir dans les flammes et d'encaisser un coup de **F** 4 aux jambes. Les deux occupants se faufileront alors par le trou menant dans la zone 15 et se précipiteront dans la salle 13 pour donner l'alarme. Trois Hommes-bêtes majeurs et cinq mineurs apparaîtront 3 rounds après, les autres patientant en 13.

L'ouverture de 60 cm de la zone 15 permet aussi l'accès. Un aventurier passera un round complet à se tortiller pour le franchir, pendant lequel il perdra son action et sera considéré comme une cible *inerte*. Les deux Hommes-bêtes ne pourront atteindre l'ouverture du plafond et seront donc bloqués ; bien qu'ils soient au moins aussi effrayés que les aventuriers, ils résisteront avec acharnement s'il le faut.

17. Passage

Les descriptions présentées ci-dessous sont valables si les aventuriers entrent par la porte secrète de la zone 11. S'ils arrivent de la zone 18, vous modifierez les détails en conséquence. La porte secrète est apparente du côté ouest et facile à ouvrir.

Après l'angle du corridor, des rochers et des moellons sont empilés sur le sol, sur une hauteur de 1,20 m. Ils proviennent sans doute d'un trou béant dans le plafond — un vieux piège des Nains que les Orques n'avaient pas déclenché.

S'ils prennent la peine de fouiller le tas, ils découvriront le corps écrasé d'un Homme-bête mineur. Etant là depuis au moins un mois, ni l'odeur ni le spectacle ne sont vraiment plaisants. Il ne possédait rien d'intéressant ou de valeur sur lui.

En escaladant l'amoncellement, ils apercevront un autre tas, plus petit, surmonté d'un crâne cornu façonné dans de l'argile couleur chamois. Ce symbole d'avertissement inoffensif est similaire à celui de la zone 8. Là aussi, les Hommes-bêtes mineurs doivent réussir un Test de **Cl** pour dépasser ce signe de danger.

18. Grotte

Cette vaste grotte paraît vide. De la fumée s'élève doucement d'un trou dans l'extrémité nord-est, puis disparaît par une fissure étroite du plafond. Une franche odeur de poisson en cours de cuisson a envahi les lieux.

L'ouverture donne sur la zone 16, qui est au niveau inférieur — sa largeur permet de passer aisément à travers. Si les aventuriers arrivent par l'escalier sans avoir précédemment rencontré les Hommes-bêtes de la zone 16, ils pourraient bien entendre leurs voix qui s'élèvent par le même chemin que la fumée.

19. Passage en Pente

Ce passage naturel monte vers l'ouest. Un embranchement latéral semble se terminer en impasse, à l'exception d'un trou dans le plafond lissé par l'érosion, d'environ 30 cm de diamètre. Une faible lueur descend

du conduit sinueux, comme si elle venait de très loin. La visibilité ne porte que sur quelques mètres.

Ce conduit étroit mène en fait à la surface et la lumière que l'on peut observer est celle du jour. Sa largeur ne permet cependant pas à quelqu'un de s'y déplacer — un personnage sachant se *Contorsionner* peut quand même essayer, en effectuant un Test d'**I** à chaque round (tous les 30 cm) pour ne pas rester coincé !

Une faible lumière dorée apparaît à l'extrémité ouest du passage, sans avoir de source apparente. Elle est émise par le sort spécial qui barre l'accès de l'atelier (zone 22).

20. Grotte

A cause de la barrière magique que Hadrin a placée un siècle plus tôt (voir zone 22), une lumière dorée illumine cette grotte irrégulière. Des marches ont été grossièrement taillées dans le passage sud qui s'élève abruptement. Le passage nord plonge brusquement selon une pente presque verticale de 4,50 m — un personnage qui tentera de la négocier sans l'aide de corde ou de la compétence *Escalade* devra réussir un Test d'**I** pour ne pas subir une chute de 3 m ; un deuxième test est nécessaire pour ne pas être projeté dans la caverne inondée de la zone 21.

21. Grotte Inondée

Le passage conduit à une grotte où l'eau arrive à un mètre du plafond. Une rivière y entre par l'ouest et en sort par l'est ; les deux conduits qu'elle traverse sont complètement noyés.

Le conduit occidental se réduit brusquement à moins de 30 cm de hauteur ; il ne peut être emprunté. Le courant qui se dirige vers l'est est très puissant ; quiconque tente de passer par là se retrouve en deux rounds dans la zone 12 — sa description vous donne toutes les indications sur la façon de franchir les passages inondés.

22. Atelier Secret

Une arche apparaît au sommet des marches — elle est barrée jusqu'en haut de l'arrondi par une sorte d'éventail étincelant, apparemment composé de lumière dorée solidifiée.

Alors que les Orques étaient sur le point de s'emparer du refuge, Hadrin plaça ses mains en position d'éventail dans l'encadrement et prononça son incantation. Ses pouces étaient joints et ses doigts écartés comme les rayons d'une demi-roue. Lorsque le sort prit effet, cette demi-roue à neuf rayons se matérialisa en travers de l'arche et la bloqua.

A ce stade, montrez aux joueurs le *Document 5*. Il indique tout ce que les personnages voient et donne tous les indices qui leur permettront de faire disparaître le sort de protection.

L'envoi d'un objet sur l'arche produira un éclair éblouissant et l'objet sera renvoyé. Des essais répétés augmenteront les dégâts qui lui sont infligés (ce peut être, bien sûr, une partie de l'anatomie d'un des aventuriers) : la première fois 1 **B**, puis 2, 4, 8, etc.

Les personnages peuvent toucher le symbole sans être affectés ; ils s'apercevront que tous les rayons, sauf le vertical qui est deux fois plus épais que les autres, s'enfoncent légèrement lorsqu'ils subissent une pression et reviennent en place lorsqu'ils sont relâchés.

Défaire la Barrière

La meilleure façon d'accéder à l'atelier consiste à briser le sort placé par Hadrin. Pour cela, les PJ doivent exercer une pression contre le symbole de la même manière que Hadrin l'a créé — les pouces accolés et les doigts écartés. En appuyant simultanément sur tous les rayons, ceux-ci vont se rétracter jusqu'au centre du symbole puis disparaître. La barrière est brisée et l'accès à la salle est désormais possible.

Action des Sorts

Si vous employez les sorts présentés dans le supplément **Repose Sans Paix**, la *Dissipation de la Magie* sera probablement un des premiers sorts incantés. Elle fait normalement disparaître n'importe quel effet de sort, mais celui-ci est très puissant : les chances de réussite de la première incantation sont de 30% ; pour la deuxième, 60% ; pour la troisième, 90 % ; la quatrième annihile automatiquement la barrière. Chaque Point de Magie supplémentaire dépensé par l'enchanteur augmentera les chances de 5%. A chaque fois que la barrière résistera, elle vacillera et perdra un peu d'intensité, indiquant aux aventuriers qu'ils sont sur la bonne piste.

Une *Zone d'Immunité Magique* créera un tunnel qui traversera la barrière. Comme pour tous les sorts de *Zone*, elle disparaîtra si l'enchanteur fait autre chose que rester immobile et maintenir le sort. La barrière ne sera pas détruite ; elle se remettra en place lorsque la *Zone* disparaîtra.

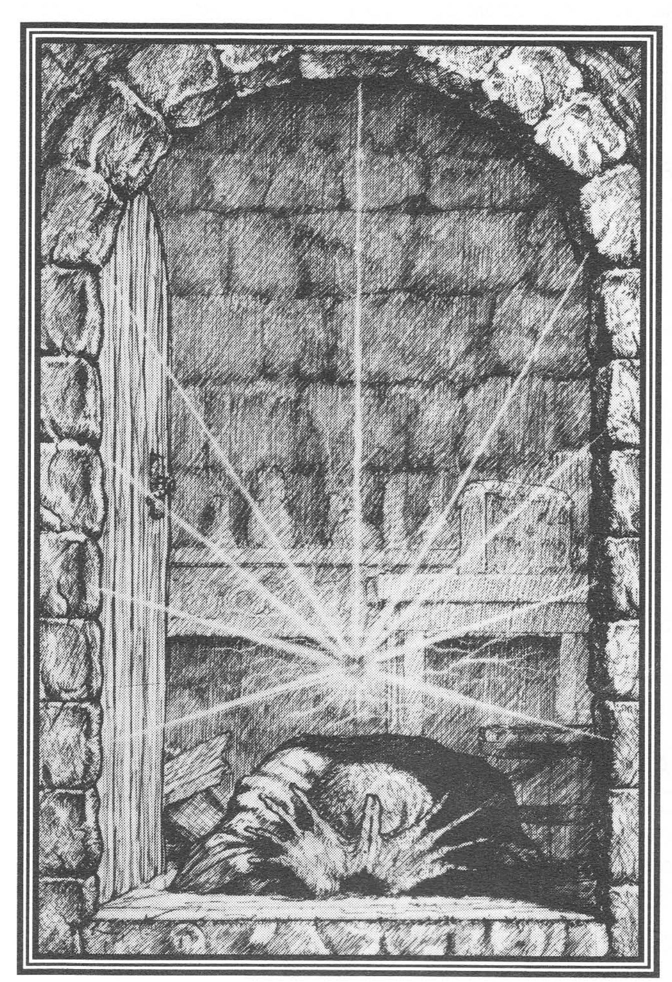
Un sort de *Démolition* pourra être employé sur le mur adjacent, pour contourner la barrière ; ce système devrait fonctionner mais risque de provoquer un éboulement (voir *Surcharge*, ci-dessous). Les sorts de Magie Elémentaire, comme *Effondrement*, agiront de la même manière.

L'*Ethéralité* permettra à un personnage de traverser le mur à côté de la porte, mais la barrière restera en place.

Les aventuriers, toujours fidèles à eux-mêmes, vont probablement imaginer une gamme incroyable d'autres astuces magiques pour arriver à franchir la barrière ; vous devrez les juger selon leurs propres mérites.

Surcharge

Comme la force de renvoi double à chaque tentative, si les personnages persistent à jeter des objets sur la barrière, ils déclencheront



Au commandant des sauveteurs :

Puisque vous lisez ceci, je suppose que Gnarok a réussi à passer avec le message. Prenez soin de lui, il est mon fils et mon héritier. Je suppose aussi que les Orques n'ont pas réussi à franchir ma Barrière.

Je regrette de ne pouvoir vous accueillir : je suis blessé et je sens la mort qui s'avance. La barrière emportera ma dernière étincelle de vie. J'espère qu'elle occupera les peaux-vertes jusqu'à votre arrivée. Ils doivent être convaincus que le Cristal d'Air est avec nous et non avec Yazeran.

Les Orques nous ont poursuivis avec une telle férocité qu'ils doivent effectivement connaître les terrifiants pouvoirs des Cristaux. Je crois qu'ils ont déjà celui qui contrôle la Terre. Ils ne doivent pas en obtenir d'autres ! Poursuivez-les immédiatement et assurez-vous qu'ils n'emportent pas leur trophée dans leur pays maudit, ou tout sera perdu.

Que les Dieux accompagnent vos pas !

Hadrin

rapidement des contraintes énormes dans la maçonnerie sur laquelle est fixée la barrière. Après simplement 10 tentatives pour la briser, elle infligera 512 points de dommages ! Quelques signes d'alerte se déclencheront, par exemple des fissures dans les murs, de la poussière tombant du plafond ; s'ils insistent, les aventuriers provoqueront des effondrements importants.

Les effets des projections d'objets contre la barrière sont les suivants :

Nombre de Projections	**Effets**
1-4	Aucun.
5	Des fissures apparaissent dans les murs ; de la poussière tombe du plafond ; le pourtour de l'arche produit des bruits de craquements.
6	Les fissures s'élargissent ; des morceaux de rochers (pouvant atteindre la taille d'une tête) tombent du plafond et des murs ; l'intensité des grincements augmente ; le sol se met à trembler.
7	Des blocs entiers tombent des murs et du plafond ; l'arche s'effondre ; la barrière est dissipée ; les personnages à moins de 3 mètres encaissent 1D3 coups de **F** 4 (la réussite d'un Test d'**I** réduit les dégâts de moitié) ; le passage s'effondrera si de nouveaux dommages sont infligés.

Si les aventuriers parviennent à faire tomber le plafond, infligez-leur de nouveau 1D3 coups de **F** 4 et faites-leur creuser leur chemin de sortie pendant une heure. Après tout, la suite de l'aventure les attend encore.

Réussite !

Dès que les aventuriers auront trouvé un moyen de passer la barrière, ils pourront explorer tranquillement la pièce, apparemment un atelier. Cependant, malgré les quelques établis et les flacons étranges, rien ne présente un intérêt quelconque à l'exception d'un tonneau brisé contenant un petit sac d'or (130 CO) et une petite fiole remplie d'un liquide vert et sirupeux, au léger goût d'oignon (*Potion de Vol*, 3 doses).

Le corps près de l'arche est celui d'un Nain — un parchemin enroulé est glissé dans sa ceinture.

Le contenu de la salle n'est, dans l'ensemble, d'aucune utilité pour les aventuriers. Hadrin a fait emporter par ses camarades tout ce qui était important avant de commencer son incantation. Le parchemin est présenté dans le *Document 6*.

Et Maintenant ?

A ce stade de l'aventure, les joueurs se sentiront peut-être désappointés. Ils s'attendaient à un simple raid pour récupérer un objet magique, et ils n'en ont pas trouvé, pas plus que des traces des pilleurs orques mentionnés dans le *Document 1* — rien que des Hommes-bêtes. Les indices rassemblés sont en nombre suffisant pour leur faire réaliser que la piste redescend en suivant la rivière. L'aventure se transforme en exploration d'une terre sauvage, en suivant le même chemin que celui des Orques lors de leur retrait de la vallée.

Après avoir fini leur exploration, les aventuriers devraient avoir décidé que l'attrait du Cristal est suffisamment stimulant pour suivre la piste. S'ils ont besoin d'encouragements, glissez quelques allusions, rappelez qu'ils sont les seules personnes ayant une idée du destin d'un objet de légende. Peu importe s'ils ne connaissent pas leur destination finale — il leur suffit de suivre la rivière à partir du pied de la cascade, leur attention en alerte pour capter les indications. Le *Document 6* fait plus référence au Cristal d'Air (qui restera caché jusqu'à la troisième partie de la *Campagne des Pierres du Destin*, **La Mort sur son Rocher**) qu'au Cristal de Feu, le pivot de cette aventure ; même s'ils suivent le mauvais Cristal, les aventuriers iront dans la bonne direction.

Si rien d'autre ne les convainc, signalez-leur que la route qui conduit dans les Principautés Frontalières longe la rivière tout au long de la Vallée du Yetzin ; ils peuvent donc suivre la piste sans risquer de faire un détour inutile.



La Piste des Maraudeurs

Les aventuriers vont accomplir le trajet entre la cascade et leur destination suivante — une tour située en contrebas dans la vallée. Ils feront à cette occasion différentes rencontres, certaines utiles, d'autres moins appréciables, et obtiendront de nouvelles informations.

Chacune d'elle est traitée séparément. Vous pouvez modifier leur ordre ainsi que leur emplacement, en fonction de la route exacte empruntée par le groupe.

Les incidents mineurs présentés à la fin du chapitre n'ont aucun lien avec l'histoire ; vous les ferez intervenir à tout moment de cette phase si le rythme commence à s'essouffler ou si vous voulez plus occuper les personnages. Vous êtes aussi parfaitement libre d'en ajouter de votre invention. Faites cependant attention à ne pas trop affaiblir les aventuriers !

En Route !

Après avoir exploré l'installation cachée par la cascade, les aventuriers auront rassemblé suffisamment d'indices pour réaliser que les Orques ont quitté les lieux en emportant le Cristal. Ils n'auront pas exactement déterminé la route suivie, mais leurs découvertes leur auront permis d'établir une estimation assez précise.

Tout d'abord, Torgoch mentionne dans le *Document 2* qu'il va *"se cassé dla montanieu"* ; les Orques se sont certainement dirigés vers l'extrémité de la vallée.

Ensuite, sa carte (*Document 3*) montre une tour de l'autre côté de la rivière, à l'opposé du point où la route atteint le fond de la vallée. Plus en aval, il a indiqué *"piair é baz"* ; si les joueurs interprètent correctement son orthographe, ils comprendront qu'il comptait se diriger vers cet endroit, qu'il qualifie de base et qui est situé en dehors de la montagne, dans ce que Torgoch appelle les *"kolin"*.

Enfin, dans le *Document 4*, Yatagan semble croire que Torgoch va tenter de *"rantré mézon"* ; il a certainement annoncé vouloir le faire, avec les quelques guerriers qui sont restés sous ses ordres. La "maison" signifie sans aucun doute les Terres Sombres, situées de l'autre côté des Principautés Frontalières, loin vers l'est. Cela laisse aussi à penser que les Orques ont redescendu la vallée. Hadrin, aussi, craignait qu'ils tentent de retourner dans leur pays avec leur Cristal et tous ceux dont ils auraient pu s'emparer.

Son message (*Document 6*) laisse aussi supposer que les Orques ont quitté la vallée en ayant deux Cristaux en leur possession, bien que ni Torgoch ni Yatagan n'en mentionnent un deuxième. La possibilité de découvrir non pas une mais deux reliques incitera peut-être les aventuriers à suivre leur piste. Si ce n'est pas le cas, cela n'a guère d'importance ; pour rejoindre les Principautés Frontalières, ils passeront forcément près de plusieurs emplacements-clés, où vous pourrez piquer à nouveau leur curiosité.

Un Honnête Marchand

Quelle que soit la décision des aventuriers, ils vont probablement suivre la route menant vers l'extrémité sud de la vallée, qui est une des principales voies de La Voûte, et ils auront l'occasion d'y rencontrer Auguste Cognacjai, un marchand halfeling.

Cognacjai ("Gussie" pour les amis) est d'un caractère incroyablement aventureux, pour un Halfeling ; il parcourt la route commerciale de La Voûte depuis plus de trente ans. Cette fois, il ramène un convoi impressionnant chargé de soies, d'épices et d'objets rares d'Arabie, qu'il va convoyer jusqu'à Nuln et Altdorf. Bien qu'il soit pressé de franchir ces montagnes dangereuses et de sortir des Principautés Frontalières, il s'arrêtera volontiers pour échanger quelques nouvelles et, si l'occasion s'y prête, faire un peu de commerce.

Circulation sur la Route

Un cavalier arrive au grand galop et se dirige vers les aventuriers. Il met son cheval au pas à cent mètres d'eux puis s'avance au petit trot et les interpelle dès qu'il a parcouru la moitié de la distance.

« Eh, là ! Y a-t-il des véhicules qui vous suivent ? J'ai toute une caravane à vingt minutes derrière moi et nous devons nous assurer que la route est dégagée. »

Il s'agit de Rutger Reiter, un guide-convoyeur qui travaille pour Cognacjai. La route est très étroite, particulièrement la partie que les aventuriers



viennent de passer ; il est donc préférable que deux convois n'aient pas à se rencontrer à mi-chemin.

Les aventuriers ne pourront probablement pas répondre de façon catégorique et ce n'est pas très important. Reiter profite de la conversation pour les juger et estimer s'ils représentent une menace. Lorsqu'ils auront répondu à ses questions et posé les leurs, il les dépassera — bien sûr, s'ils se sont comportés de manière civilisée. Au moindre signe d'ennuis, il galopera jusqu'au groupe de véhicules, puis reviendra avec des renforts.

Le Convoi

La caravane est effectivement à 15-20 minutes derrière le guide et bloque complètement le passage ; la seule manière de la croiser consiste à monter sur la pente longeant la voie et à la laisser passer.

Elle est composée de douze charrettes à bœufs, précédées par une roulotte de style romanichel tirée par un cheval, le tout encadré par 18 gardes mercenaires. Douze d'entre eux sont assis à côté des muletiers et les six autres précèdent les véhicules. Lorsqu'il arrive à trente mètres des aventuriers, Cognacjai s'adresse à eux :

« Salut à vous ! N'auriez-vous point rencontré un guide sur votre chemin ? Je suppose qu'il se trouve quelque part devant nous, mais je ne l'ai pas vu depuis le petit déjeuner ! Quoique, comme l'on dit, pas de nouvelles, bonnes nouvelles ! La route a été calme jusqu'à présent et vous ne devriez pas connaître de difficulté. A propos, où allez-vous ? »

Informations sur les Environs

Les aventuriers ont maintenant l'occasion de discuter avec le marchand bavard et de recueillir quelques renseignements intéressants sur la région.

S'ils n'ont pas obtenu le *Document 3*, ou s'ils veulent en contrôler l'exactitude, Cognacjai se fera un plaisir de leur vendre un exemplaire de sa propre carte — *« Il y a trente ans que je suis dans les environs, et je les ai passés sur cette route. Pour vous, ce sera dix Couronnes. »* Si les PJ protestent contre ce mercantilisme flagrant, Cognacjai rira de bon cœur. *« Eh bien, braves messires, à quoi sert-il d'être marchand si vous ne faites pas de profit ? Et si vous y réfléchissez, c'est la carte la moins chère que vous pourrez trouver à des kilomètres à la ronde ! »* Il a parfaitement raison ; rien dans les environs ne semble seulement habité, alors imaginer pouvoir trouver des cartes en vente...

Pour dix Couronnes, Cognacjai prêtera sa propre carte aux PJ afin qu'ils la recopient. Donnez aux joueurs le *Document 7* et laissez-les le reproduire en leur accordant une demi-heure de temps réel ; reprenez-le ensuite en ne leur laissant que le double. Pendant ce temps, les personnages des joueurs qui ne s'occupent pas du plan peuvent continuer de discuter avec le marchand. Voici quelques exemples de questions et de réponses :

Y A-T-IL DES ORQUES DANS LA VALLÉE ?
« Grand dieu, non. Pas depuis au moins cent ans. Du moins c'est ce que disent les Nains. Ils racontent qu'ils n'hésitaient pas à traverser les Principautés Frontalières et à venir perpétrer leurs abominations jusque dans les montagnes. Les Principautés sont un peu trop homogènes de nos jours — elles se battent allègrement entre elles mais, généralement, elles s'unissent dès que quelque chose sort des Terres Sombres. Ceci dit, on trouve d'autres créatures de tout genre. J'ai rencontré des bandits et des Hommes-bêtes et tout ce qu'il peut y avoir entre les deux. Attendez un instant — supposez que les Orques fassent le détour par les montagnes ? Vous n'avez rien vu de particulier, n'est-ce pas ? »

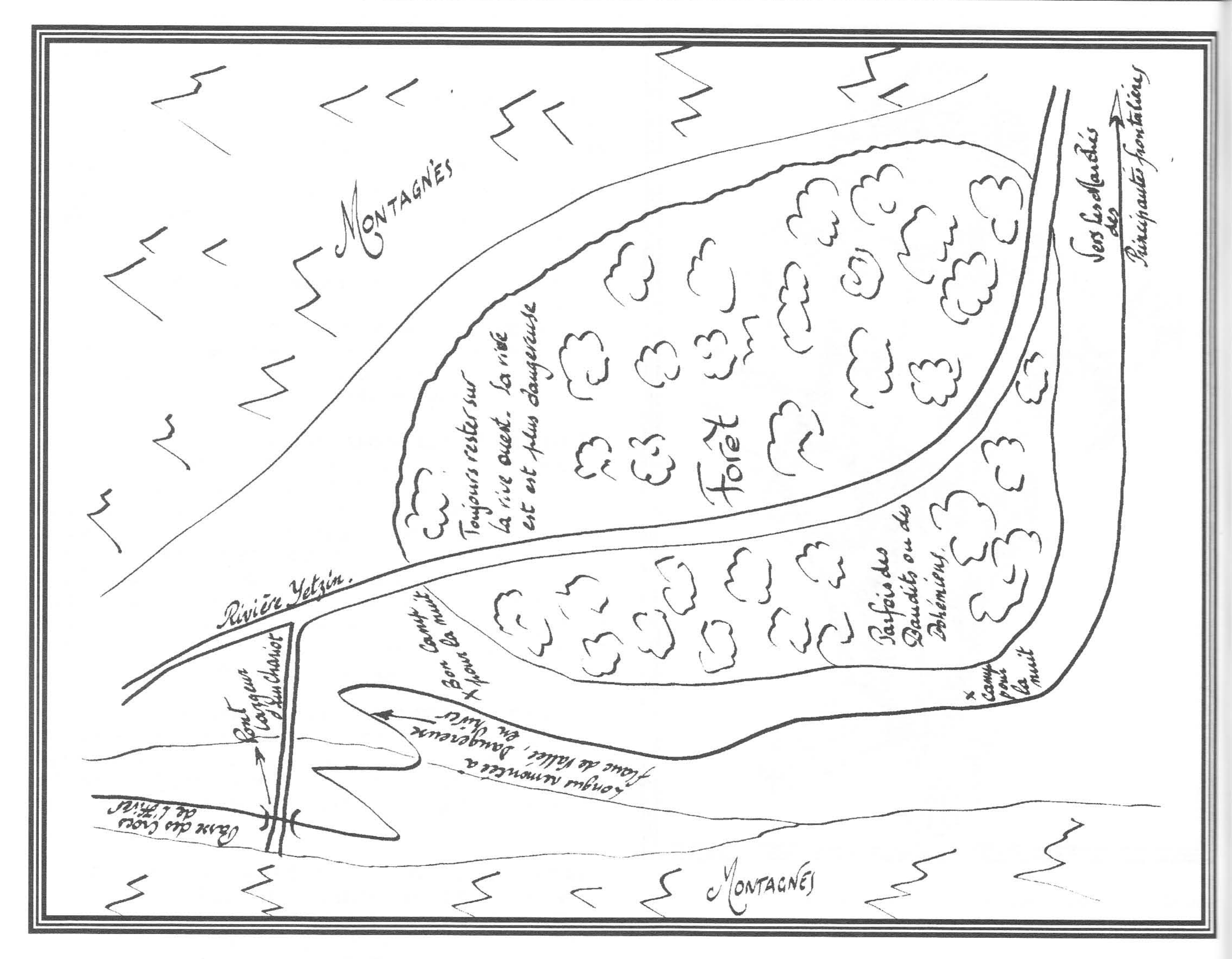
Y A-T-IL DES HOMMES-BETES DANS LES ENVIRONS ?
« Pas par là, non. Vers l'embouchure de la vallée, une partie de la forêt est vraiment très dangereuse, mais dès que vous êtes vraiment dans la montagne, ce n'est pas pire que les lieux similaires de L'Empire. Les Elfes du coin essayent toujours de contrôler cette forêt, mais c'est une lutte difficile. »

LA TOUR QUI EST MARQUÉE SUR NOTRE CARTE NE FIGURE PAS SUR LA VOTRE. CELA VEUT-IL DIRE QU'ELLE N'EXISTE PLUS ?
« Que je sois béni si je le sais. Je ne m'écarte pas de la route. Voyons — hmmm... c'est difficile à dire, avec une carte aussi grossière — où donc l'avez-vous obtenue ? Quel que soit le prix que vous avez payé, vous avez été roulé. Ah. De l'autre côté de la rivière. Hum ! Il n'est généralement pas conseillé de la traverser tant que vous êtes dans la vallée. Personnellement, je n'y suis jamais allé. Il se pourrait qu'il y ait une tour — j'ai entendu parler d'un Prince de Yetzin qui régnait ici, il y a des siècles de cela. Mais je n'en suis pas sûr. Si une tour y a vraiment été construite, elle devrait maintenant être en ruine. Ou bien des créatures déplaisantes y auront élu domicile. Si vous voulez mon avis, vous devriez rester sur cette rive. »

LA ROUTE QUI TRAVERSE LES PRINCIPAUTÉS FRONTALIERES EST-ELLE DANGEREUSE ?
« Bon, il faut connaître le chemin et savoir ce que vous faites. C'est un endroit à déconseiller aux imprudents. Je parcours cette route depuis une trentaine d'années ; une fois que vous connaissez les ficelles, ainsi que quelques personnes de-ci, de-là, vous vous en sortez bien. Evidemment, c'est un peu plus délicat si une principauté change brusquement de gouvernement, ou si deux d'entre elles ont décidé de s'affronter et que vous devez traverser une zone de guerre, mais c'est le lot quotidien de cette région. Généralement, il suffit d'un peu d'or au bon endroit pour tout arranger. Il y a bien quelques monstres dans les parties les plus sauvages, en particulier là où aucune principauté ne proclame sa domination, de sorte que personne ne se charge de l'épuration — mais cette vallée est vraiment la section la plus dangereuse du voyage. Surtout la bande de forêt qui est au bout. Nous avons eu de la chance jusque-là — tout a été vraiment calme. J'espère que cela va continuer ! »

Poursuivre son Chemin

Une fois la carte de Cognacjai recopiée et toutes les questions posées, le convoi reprendra son avancée. Cet incident ne devrait pas durer plus de



45 minutes de temps de jeu — Cognacjai a un horaire à respecter et veut franchir le col avant la nuit.

« Eh bien, j'ai été ravi de vous rencontrer, mais je ne voudrais pas vous retenir plus longtemps. Nous-mêmes devons continuer — le jour s'avance et je ne tiens pas à faire passer une douzaine de charrettes par les Crocs de l'Hiver dans l'obscurité. Bonne chance à vous et bon voyage ! »

Ceci dit, et après avoir vérifié qu'il a repris sa carte, Cognacjai se dresse sur sa carriole et fait signe aux autres véhicules de se remettre en mouvement. La procession de charrettes dépasse les aventuriers et, en cinq minutes, la route est complètement dégagée.

Les Bohémiens

Les bohémiens, tout comme le marchand, connaissent bien la vallée ; les aventuriers pourront ainsi la découvrir un peu plus.

Cette rencontre se produit dans la vallée proprement dite, le même jour que celle avec le marchand. La route serpente dans une forêt peu dense ; alors que le crépuscule s'annonce, les personnages aperçoivent l'éclat d'un feu au travers des arbres et des buissons, pas très loin devant eux. En se rapprochant, ils entendent des voix humaines et de la musique.

Les bohémiens ont établi un camp provisoire dans une grande clairière proche de la route. Ils semblent être heureux de voir les aventuriers et les accueillent amicalement. Après avoir quitté le couvert des arbres, ceux-ci aperçoivent deux roulottes aux couleurs chatoyantes. Les chevaux et les mules sont rassemblés vers l'orée du bois et un grand feu brûle allègrement au centre de l'espace dégagé.

Le groupe de bohémiens est composé de différentes races, certaines provenant d'autres lieux que le Vieux Monde, et semble plongé dans une sorte de grande fête. Des gens dansent, chantent, jonglent et se livrent à d'autres activités ; près du feu, un grand nombre d'entre eux sont réunis autour d'un objet de grande taille que les aventuriers ont du mal à voir.

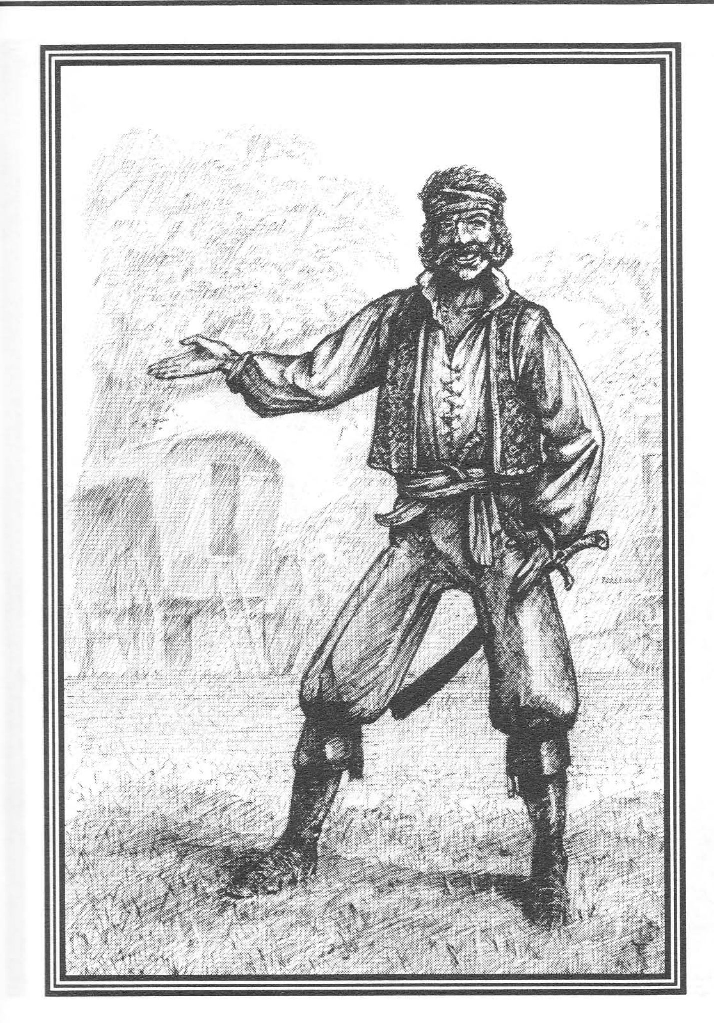
Un Accueil Chaleureux

Un des bohémiens qui est auprès des nouveaux venus appelle :

« Eh, Goshuar ! Nous avons des invités ! » Un homme grand, portant un foulard de couleur éclatante et arborant une superbe moustache noire, quitte l'assemblée et s'approche d'eux.

« Soyez les bienvenus ! — s'exclame-t-il d'une voix profonde et retentissante. *—Vous arrivez au bon moment, mes amis ! Nous venons juste de tuer un des pangolins géants qui vivent dans ces bois — un signe de bonne fortune ! Restez avec nous et partagez notre festin — notre feu vous protégera des dangers de la nuit et la viande du pangolin vous amènera de la chance pour votre voyage ! »*

Le pangolin géant est une créature des plus étranges, ne ressemblant sans doute à rien de ce que les aventuriers peuvent connaître. Il ressemble au pangolin de notre monde, mais mesure 4 mètres du bout du nez à la queue. Pour améliorer l'atmosphère, vous pourriez le décrire comme un mélange de glouton, de blaireau et de fourmilier, gros comme un cheval et naturellement recouvert d'une armure d'écailles. Les écailles et la fourrure de son ventre sont dorées. Son long museau est



garni de dents extrêmement réduites, mais les griffes de ses pattes courtes et puissantes semblent être aussi dangereuses que celles d'un ours.

Mis face à une bête à l'apparence aussi surprenante, les aventuriers exprimeront peut-être une certaine hésitation à en manger, de peur que cette créature ait été marquée par le Chaos. Si Goshuar les entend, il rira de bon cœur en affichant une dentition à la blancheur éblouissante.

« Mes amis, je comprends que vous êtes étrangers à cette région. Je peux vous assurer que ces bois sont aussi purs que lors de leur création par Mère Rhya ; le pangolin est une créature naturelle, qui n'a subi aucune influence néfaste. Voyons, nous-mêmes, nous en mangeons ! Voyez-vous des cornes ou des sabots sur l'un de nous ? Mais vous avez raison d'être prudents — il devient brusquement sérieux — *car il y a des forêts au sud dans lesquelles seul le fou oserait s'aventurer, ou celui qui recherche la mort. Mais ici* — il redevient joyeux, tout aussi soudainement — *ici, la viande est bonne et l'eau est douce ! Venez — à boire, pendant que l'on prépare la viande ! »*

Les aventuriers se méfieront peut-être de l'attitude ouverte et amicale des romanichels, mais ils feraient bien de rester pour partager leur repas. La flambée repoussera les prédateurs et les forces associées des deux groupes leur donneront l'avantage s'ils venaient à être attaqués par des monstres ou des bandits. De plus, le festin est déjà prêt et ils ne pourront pas partir sans offenser les bohémiens.

Le Festin

Les aventuriers qui accepteront l'invitation découvriront que la nourriture est très bien préparée et très nourrissante. Le goût du pangolin tient à la fois du porc et du poulet avec une nette saveur de gibier ; au niveau de la texture, elle n'est pas aussi âpre que la venaison. Les bohémiens sont très accueillants et tout le monde mange jusqu'à satiété ; du vin rouge rugueux coule à flots et les personnages peuvent, s'ils le veulent, participer à un concours de beuverie improvisé. Les bohémiens ne semblent pas attendre de payement en échange de leur hospitalité et refuseront tout argent qui leur sera offert — mais ils accepteront avec une grande joie les petits cadeaux.

Etant le chef du campement, Goshuar restera en permanence à proximité de ses invités, s'assurant qu'ils ont tout ce dont ils ont besoin, les régalant d'histoires de voyages lointains et de fuites époustouflantes. Il répondra aussi volontiers aux questions qui lui seront posées — les informations seront à peu près les mêmes que celles fournies par Auguste Cognacjai, bien que tournées quelque peu différemment.

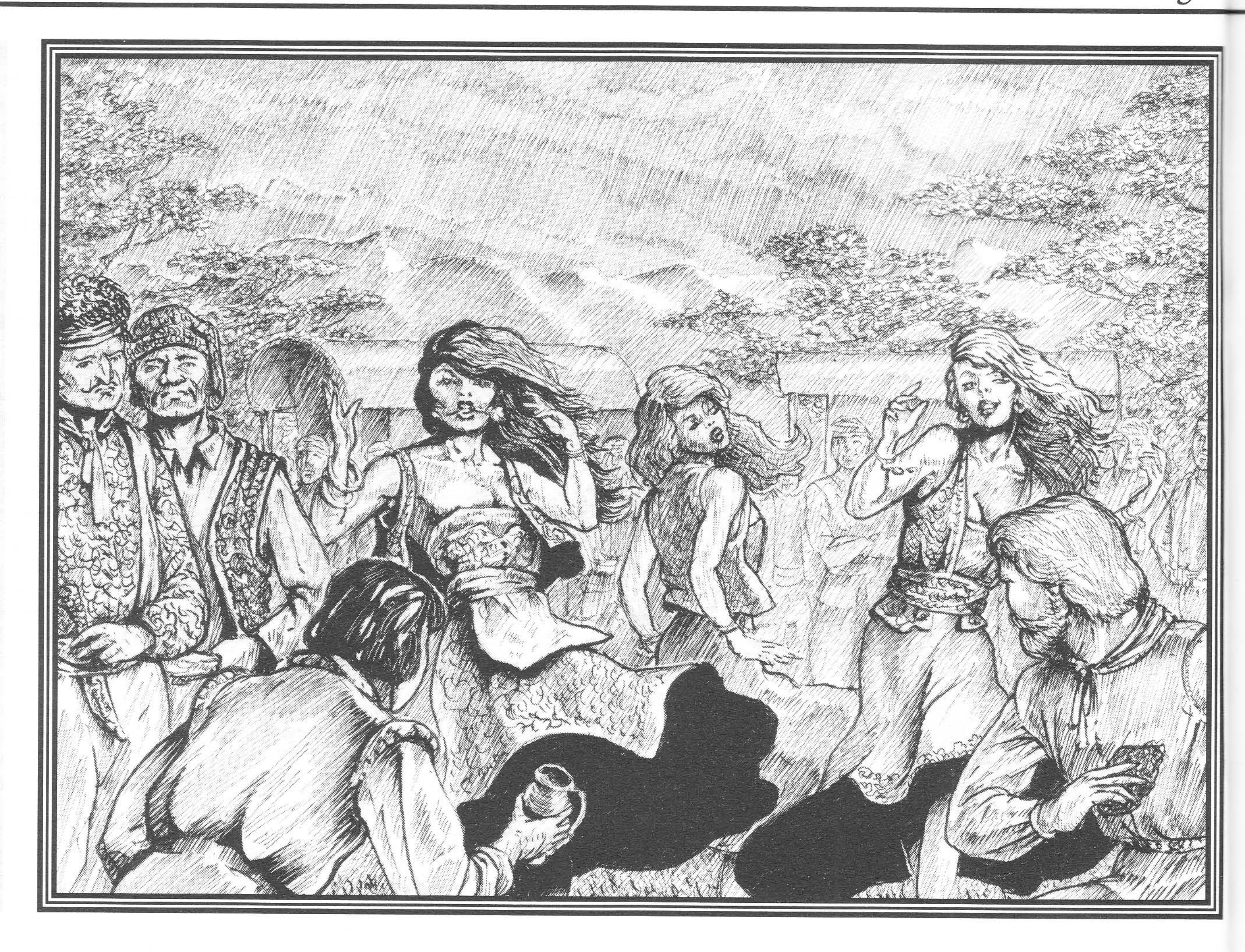
« Ah, oui, mes amis, cette rencontre est vraiment un heureux hasard — dit-il à un certain moment du repas — *car non seulement la viande du pangolin est douce et nourrissante, mais de plus Grand-Mère lit l'avenir dans les courbures et les replis de ses tripes. En ce moment, elles trempent dans la saumure et, dans la matinée, elle nous dira à quoi ressemblera la suite de notre voyage. Une grande bénédiction. Et vous, mes amis, voudriez-vous savoir ce qui vous attend sur votre chemin ? Ah, quel homme ne le voudrait pas ? Vous pourrez éviter le danger, attendre avec impatience les jours paisibles, vous préparer pour les moments de privations — mais le pouvoir de Grand-Mère est immense et ne doit pas être utilisé à la légère. Elle ne boit ni ne mange avec nous, et reste dans sa roulotte. Elle ne transmet pas ses connaissances sans considération, comme le vin et la nourriture que nous vous avons offerts. Ah non, mes amis, un avenir doré ne peut s'ouvrir que grâce à une clé d'or ! Songez donc à une telle opportunité, mes amis ! Ah, si seulement nous parvenions à attraper une telle bête tous les jours, nous nous déplacerions dans le monde entier sans crainte ! »*

Bien que Goshuar tienne les pouvoirs de Grand-Mère en haute estime, il se fera un plaisir de négocier le tarif qui permettra aux aventuriers de connaître leur futur grâce aux entrailles du pangolin. Comme il le souligne, la connaissance de l'avenir vaut ce que l'on paye, quel que soit le montant ; bien que Grand-Mère demande un prix correspondant à ses talents, qui peut évaluer le fait de savoir de quoi le lendemain sera fait ? Vous devrez décider du prix qui sera effectivement demandé par Goshuar — pendant le repas, il aura estimé le groupe et il ouvrira les négociations à ce qu'il estime être la moitié de leur disponibilité en espèces. Un marchandage ardu le fera descendre jusqu'à la moitié de son offre (avec forces protestations sur la manière dont il trahit sa propre Grand-Mère à cause de la mesquinerie de ses invités d'honneur) mais il n'ira pas plus bas — les personnages qui tenteront de l'y contraindre ou qui exprimeront des doutes sur les pouvoirs de Grand-Mère courent le risque de l'offenser grandement.

Distractions Traditionnelles

Après le repas, les bohémiens offrent une série d'attractions à leurs invités. Cela fait, par tradition, partie de leur hospitalité et la tradition veut aussi que, en retour, ces invités donnent une petite rétribution — une demi-douzaine de Pistoles par membre de l'équipe est suffisant.

Les numéros proposés sont raisonnablement distrayants : Jigalo et Tobod accomplissent plusieurs exploits acrobatiques et d'avaleurs de feu. Les jumelles Zorille et Zaffe exécutent des lancers de couteaux et des danses traditionnelles. A cette occasion, elles lanceront peut-être quelques clins d'œil entendus à deux des personnages — nous verrons plus tard tous leurs ennuis futurs s'ils répondent positivement à ces avances. Kaya, âgée de 15 ans, circule plusieurs fois avec un plateau de sucreries et autres douceurs en se montrant très entreprenante lorsqu'elle pense que ses parents ne la regardent pas. Haspadarin montre ses talents de prestidigitateur en faisant apparaître des œufs derrière les oreilles des spectateurs, etc. Si les aventuriers lui donnent une certaine somme en remerciement du spectacle (à partir de 2 CO) il passera à d'autres illusions plus théâtrales — qui seront proportionnelles à l'argent reçu et pourraient être très impressionnantes.



Des Affaires Sérieuses

Vous remarquerez que, malgré leur accueil chaleureux et le repas gracieusement offert aux aventuriers, les bohémiens sont prêts à les soulager du maximum d'argent possible sans avoir recours à la violence — sauf cas d'absolue nécessité. Peu après le repas, le vin manquera ; Goshuar expliquera avec tristesse qu'il ne leur reste plus que celui destiné à la fin de leur voyage — qu'il serait, bien sûr, prêt à vendre à leurs invités d'honneur. Il s'excusera du prix élevé qu'il est obligé de demander (et pour toutes les autres fournitures ou provisions que les aventuriers souhaiteraient acheter), mais malheureusement les bohémiens n'ont en réserve que des produits qui atteindront un prix élevé à la fin du trajet et ils ne peuvent pas se permettre de les céder en cours de route pour un prix trop faible.

Alors que la soirée s'écoule et, espérons-le, que le vin coule à flots (même à ce prix-là), les bohémiens tentent de séparer les personnages d'une part de plus en plus grande de leur argent — en jouant à des jeux d'argent truqués, en vendant de fausses cartes de trésors (amusez-vous bien en les dessinant) à un tarif prohibitif, en visitant quelques poches çà et là, etc.

Leurs actes ne devraient pas être assez flagrants pour que les aventuriers soupçonnent immédiatement ce qui se passe. Les objets volés, en particulier, seront plutôt ceux dont ils ne se serviront pas tant qu'ils n'auront pas repris leur route ; ils ne devraient remarquer leur disparition que bien après avoir quitté les romanichels.

Hospitalité Compromise

Au moment où les aventuriers se préparent à se retirer pour la nuit, au moins deux d'entre eux auront certainement été la cible d'œillades aguichantes de la part des plus jeunes bohémiennes, lancées de manière aussi discrète que possible. Elles se contentent de gestes furtifs et attendent que les personnages prennent le relais. Si l'un d'eux répond à ces avances, une terrible querelle viendra perturber le milieu de la nuit, lorsque les bohémiens "inquiets" réveilleront les membres de l'équipe pour leur demander s'ils ont vu les femmes "disparues" qu'ils "découvriront accidentellement" en leur compagnie.

Tout ceci a été évidemment arrangé à l'avance — même s'ils s'en doutent, les personnages ne peuvent en aucune manière le prouver. Les bohémiens paraîtront outrés par cette injure à leur hospitalité. En compensation des actes de leurs invités, ils réclameront une somme exorbitante et proclameront haut et fort la jeunesse et l'innocence de leurs infortunées filles — qui ne sont, bien sûr, en aucune manière fautives. Les jeunes femmes se joindront à la scène, elles fondront en larmes et se lamenteront parce que les aventuriers sans cœur ont profité de leur innocence. Elles refuseront de cesser leur vacarme tant que les personnages n'auront pas remis à leurs parents la somme exigée.

Une fois ce problème réglé, les bohémiens leur diront qu'eux-mêmes sont des gens d'honneur : ils ne leur trancheront pas la gorge comme ils le méritent, mais les autoriseront à rester dans le campement jusqu'à l'aube, ainsi qu'ils le leur avaient promis au départ.

Le Lendemain Matin

Le matin, les bohémiens ne feront pas mention des incidents de la nuit précédente et se contenteront de préciser qu'ils comptent prendre bientôt la route vers l'ouest, dès que Grand-Mère aura consulté les entrailles du pangolin géant. Si aucun accord n'a été précédemment passé, ils réitéreront l'offre de consultation en faisant ressortir tous les avantages que les aventuriers pourraient retirer de la connaissance des dangers et des aides qui les attendent.

S'ils refusent la proposition — ou si leur réserve financière est à ce moment-là complètement épuisée — les bohémiens leur feront clairement

comprendre qu'ils doivent quitter le campement sur-le-champ, n'étant pas autorisés à y assister. Ils attendront que le groupe soit parti pour commencer l'augure, ce qui marque la fin de la rencontre — passez à la section suivante.

Un Aperçu du Futur

Si les aventuriers acceptent de se faire dire la bonne aventure, ils devront choisir celui qui se rendra dans la roulotte de Grand-Mère lorsque celle-ci sera prête. Pendant ce temps, Goshuar ira frapper à sa porte et annoncera d'un ton respectueux que les étrangers souhaitent faire appel aux pouvoirs de la sorcière pour les aider dans leur voyage.

Dix minutes plus tard, il signalera qu'elle est maintenant prête à recevoir l'un d'eux. Il désignera celui qui paraît le plus crédule et affirmera que Grand-Mère l'a elle-même choisi pour venir l'écouter. Les autres aventuriers seront conduits de l'autre côté de la clairière. Les bohémiens s'assiéront en cercle autour des cendres du feu et entonneront un chant étrange ; Goshuar le présentera comme une prière pour la réussite de l'augure et invitera les aventuriers à se joindre à eux. Il laissera aussi entendre que la coutume veut que l'on fasse circuler quelques pièces d'argent en remerciement de ces prières.

Vous devriez faire sortir de la pièce tous les joueurs à l'exception de celui qui est leur représentant pour la durée de la consultation. Vous pouvez même les faire chanter afin de les entendre et d'être certain qu'ils n'écouteront pas la discussion. Quelle que soit la manière dont vous procédez, un seul joueur doit entendre les présages tels qu'ils sont transmis par Grand-Mère, puis il doit les transmettre aux autres du mieux qu'il le peut.

La Consultation

L'élaboration de la mise en scène pour cette consultation est laissée à votre libre choix. Certains MJ et certains joueurs apprécient les effets théâtraux, d'autres non. Au minimum, en baissant simplement l'intensité de l'éclairage, vous créerez une ambiance mystérieuse et inquiétante.

La roulotte est faiblement éclairée par un petit brasero, il y règne une forte odeur d'encens inconnu. La vieille femme est masquée par une superposition de vêtements sombres et ne laisse pas voir grand-chose de son apparence. Elle fait signe au personnage de s'asseoir sur un coussin proche d'elle — un chat noir sera-t-il déjà installé sur ce coussin ? L'aventurier le remarquera-t-il ? Quelle en sera la conséquence ? C'est à vous de voir, selon que vous vous sentez d'humeur taquine...

Lorsque les yeux du visiteur se seront accoutumés à l'obscurité intérieure, il verra une petite table, ornée de runes et de symboles mystiques sculptés, sur laquelle est posé un morceau de cristal brut dont le côté dirigé vers Grand-Mère a été soigneusement brisé et nettoyé. Un petit seau de bois, à côté de la table, contient une masse spongieuse, glissante et convolutée, certainement les entrailles du pangolin.

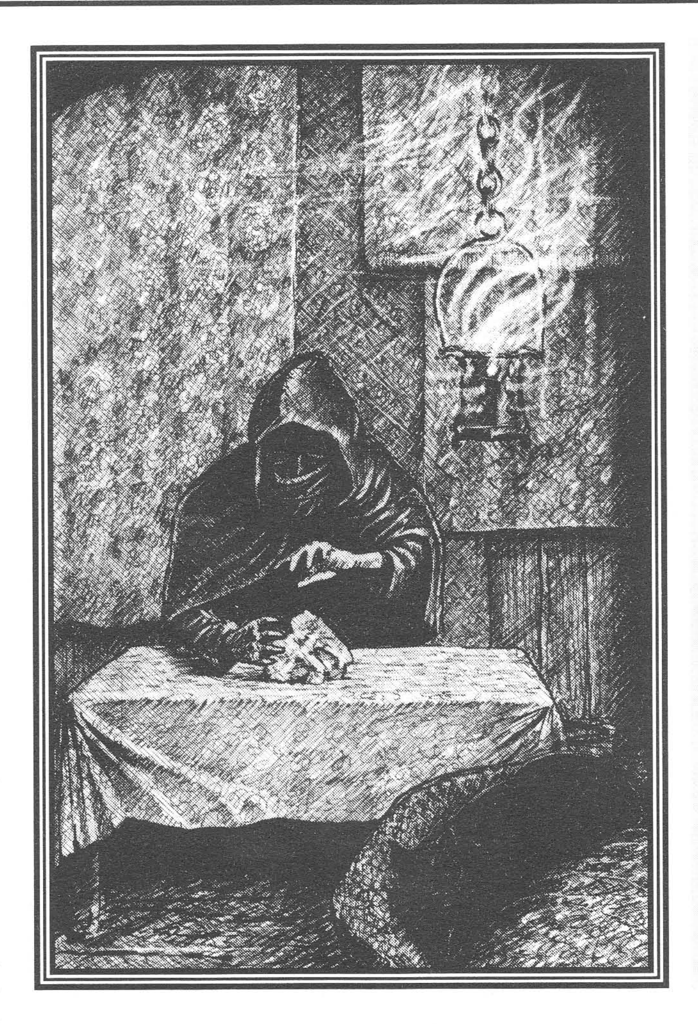
La vieille femme lui pose quelques questions sur sa vie passée et ses désirs futurs et propose ensuite de répondre aux questions qu'il souhaite poser. Les réponses obtenues sont très vagues et sans grande utilité. Par exemple :

Aventurier : Nous — mes amis et moi — nous sommes plongés dans une quête. Que pouvez-vous nous en dire ?

Grand-Mere : Des gens inconscients sur une piste maudite — ruinés si vous gagnez, maudits si vous échouez !

Aventurier : Heum, c'est, heu, très intéressant. Où notre piste nous mènera-t-elle ?

Grand-Mere : Votre piste conduit à une fin, que ce soit la vôtre ou celle d'un autre, je ne peux le dire.



La conversation se poursuit ainsi jusqu'à ce que le personnage exprime certains doutes sur ses capacités, ce qui provoquera sa grande colère. Avant qu'il puisse faire quoi que ce soit, la vieille femme s'empare du seau qu'elle jette sur la table avec une force surprenante, saisit une pleine poignée de son contenu et lance l'amas gluant sur le visage de l'impudent en hurlant :

« Présomptueux ! Ne peux-tu voir le message écrit dans les entrailles sacrées ? Ne peux-tu voir les horreurs qui t'attendent ? Tu ferais mieux de ne pas avoir quitté ta malheureuse mère !

Maudits sont ceux qui se mêlent de telles affaires ! Encore trois fois maudits et damnés sont ceux qui ignorent la sagesse de l'oracle, car ils brûleront dans les plus profonds puits de la nuit et ne seront relâchés que pour venir hanter la terre lorsque la race de l'homme se sera définitivement éteinte ! Va-t-en, présomptueux — va-t-en affronter ton destin ! »

Cela met fin à la rencontre avec les bohémiens. La consultation est terminée et la vieille femme fait comprendre que le personnage doit partir. Les gitans commencent alors à remballer leurs affaires et les aventuriers devraient faire de même.

Rencontres Facultatives

En plus des deux événements précédents, cette étape du voyage sera, si vous le souhaitez, animée par un certain nombre de rencontres et d'incidents mineurs. Les quelques suggestions qui suivent peuvent intervenir à tout moment, être modifiées, ignorées ou complétées. Prenez soin de ne pas affaiblir l'équipe plus que nécessaire ; ces simples diversions ne doivent pas composer une partie essentielle de l'aventure, mais seulement y ajouter un peu de piquant.

De plus, il est à ce stade préférable de garder une tonalité naturelle à ce qui se passe. Evitez l'intervention d'Hommes-bêtes et d'autres créatures du Chaos. Toute une section de la forêt, profondément marquée par le Chaos, sera présentée dans le chapitre suivant, *Les Terres Déformées* ; le maintien de la pureté et du naturel de cet endroit renforcera le contraste avec les effets du Chaos qui vont suivre.

Vie Sauvage

Les forêts de la Vallée du Yetzin abritent l'intégralité des animaux normaux présentés dans **WJRF**. Bien qu'il soit peu probable de les voir attaquer un groupe d'Humains — exceptés peut-être les Araignées et les Scorpions Géants, ils compléteront de diverses manières l'aventure.

Cerfs

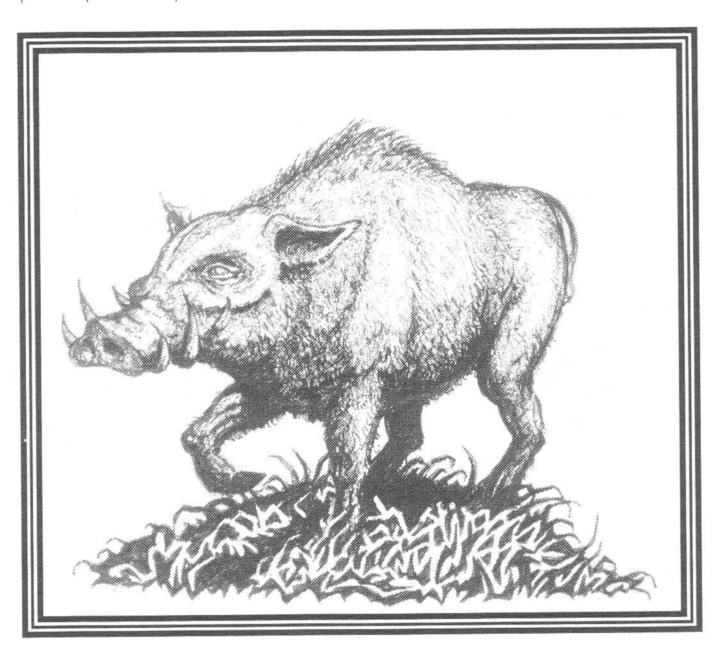
Alors que les aventuriers s'avancent sur la route, des craquements bruyants retentissent sur le côté, dans la forêt. Le bruit se poursuit pendant trente ou quarante secondes, de plus en plus faible et lointain. Un petit troupeau de cerfs a été surpris par l'arrivée des voyageurs et a détalé dans le sous-bois ; des personnes nerveuses pourraient croire que ce bruit est produit par quelque chose de bien plus sinistre.

Sangliers

Les aventuriers tombent sur une petite clairière où une famille de sangliers est en train de se nourrir. Les adultes poussent un couinement d'alarme et dirigent les marcassins vers la forêt, mais un des jeunes part dans le mauvais sens. Avant d'avoir réalisé ce qui arrive, le groupe se retrouve entre le marcassin terrorisé et sa mère qui est très inquiète. Elle va sans doute charger dans l'espoir de chasser les intrus et de ramener son petit en lieu sûr. Rien de grave ne devrait en résulter, à condition que les aventuriers gardent la tête froide et fassent leur possible pour éviter la confrontation ; si les événements prennent une autre tournure, les deux sangliers adultes se battront jusqu'à la mort dans ce qu'ils considèrent être la défense de leur progéniture.

Chat Sauvage

Une situation semblable risque de se présenter alors que les aventuriers rencontrent un chat sauvage qui vient de tuer une biche. La bête lève le regard, couche ses oreilles en arrière et pousse un puissant feulement. S'ils s'immobilisent ou reculent, le chat entraînera sa proie dans la forêt et eux pourront reprendre leur chemin. Mais s'ils font le moindre mouvement que le chat perçoit comme une menace, il les attaquera dans l'espoir de les faire fuir. Comme la plupart des prédateurs, il tentera de s'échapper dès que son score en **B** sera réduit au moins de moitié — la survie est plus importante que la victoire en combat !





Chauves-Souris Géantes

Les aventuriers remarquent une zone proche de la route qui est recouverte d'os en train de blanchir. Ils sont de tailles variées et la réussite d'un Test d'**Int** (Médecin +20, Estudiant en Médecine +10, Forestier +10, Elfe +10, cumulatifs) révélera qu'ils proviennent d'animaux plus ou moins grands et non de créatures humanoïdes. La plupart sont des os de lapins ou d'autres animaux de petite taille, mais certains sont beaucoup trop gros pour cela.

Ils forment une sorte de piste irrégulière qui mène dans la forêt. Un *Pistage* réussi dirigera le groupe vers un bosquet ténébreux, où le feuillage des arbres s'est développé pour former une voûte qui empêche la lumière de passer.

La nuit semble y être perpétuelle et, de temps en temps, un jappement retentit dans les branchages. Un Elfe ou un Forestier identifieront le cri des Chauves-Souris Géantes s'ils réussissent un Test d'**Int** (+20 si le personnage en a vu précédemment).

Certaines auront été réveillées par l'approche des aventuriers, quelle que soit la discrétion dont ils ont fait preuve. Vous déciderez si elles ont été inquiétées par cette intrusion, selon la manière dont ils se sont comportés et la quantité de bruit qu'ils ont fait.

Si cela se produit vers le crépuscule, les chauves-souris se réveillent et se préparent pour leur chasse ; elles n'hésiteront pas à attaquer les aventuriers, en particulier si elles sont les premières agressées. Selon la puissance du groupe, leur nombre total peut aller de douze à vingt-quatre.

Fourmis Guerrières

Une créature n'a pas besoin d'être grosse pour représenter une menace ; une colonie de fourmis guerrières avançant dans la forêt est véritablement un spectacle terrifiant.

Le premier signe de l'approche de la colonie est donné par la fuite éperdue d'animaux qui fuient comme devant un incendie. Les séparations naturelles entre prédateurs et proies sont oubliées — les loups et les lapins filent ensemble, les chats et les cerfs courent côte à côte. L'atmosphère est chargée de panique qui peut affecter les chevaux des aventuriers.

Chaque monture a droit à un Test de **Cl** pour ne pas s'affoler ; en cas d'échec, le cavalier effectue alors un Test de *Risque* (*Dressage* +10, *Equitation* +10) afin d'en reprendre le contrôle ; ce test est répété à chaque round jusqu'à sa réussite, pendant lesquels l'animal file à sa plus grande vitesse dans une direction aléatoire. Un échec de plus de 40% (ou un jet non modifié de 96+) indique que le cavalier a fait une chute de 2 mètres.

Les aventuriers feraient bien de quitter cette zone ; s'il réussit un Test d'**Int**, un Forestier réalisera qu'un danger vraiment grave se rapproche. Si le test est réussi de plus de 30%, il se doutera même qu'il s'agit d'une colonie de fourmis guerrières.

Ces minuscules horreurs arrivent sur place environ 1D6+4 rounds après le passage des premiers animaux en fuite. Tout d'abord, la colonie ressemble à une vague d'eau noire se déversant sur le sol de la forêt. Elle est large de 1D6+2 mètres et *tout* ce qui est sur son passage est dévoré. Elle s'étire sur les troncs aussi bien que sur le sol et s'empare de tout ce qui vit. De petits mammifères se mettent à tomber des arbres, enveloppés d'un linceul vivant de fourmis — sur le sol, la colonie les engloutit comme s'ils venaient de tomber dans un lac.

Si les aventuriers sont toujours là à son arrivée, considérez-la comme une Nuée de fourmis, mais abandonnez les règles sur la dispersion et attribuez-lui un score en **B** de 100. Vous pouvez aussi annoncer qu'elle provoque la *peur* chez toutes les créatures vivantes.

Les PJ décideront peut-être d'affronter les fourmis, mais la fuite est vraiment la meilleure solution. Ils peuvent aisément les distancer car la colonie se déplace toujours à une allure *prudente* (8 mètres/round) et sa destruction est vraiment difficile. Elle mesure 200 mètres de long — chaque point de dommages infligé dégagera 2 mètres dans la largeur — et il est visiblement impossible de détruire autant de fourmis par la seule force.

Le feu affectera la nuée normalement et une barrière d'eau sera un obstacle qui retiendra la colonne pendant 10 minutes par mètre de largeur, temps pendant lequel les fourmis formeront une masse compacte qui flottera jusqu'à l'autre berge. Elles seront nombreuses à mourir pendant la traversée ; réduisez le score de **B** de 1D10 par mètre d'eau franchi — mais elles passeront, à moins d'être emportées par un courant violent.

Un sort d'*Evocation d'une Nuée* permettra à l'enchanteur de prendre le contrôle des 20 premiers mètres de la colonne ; grâce à cela, il pourra les éloigner des aventuriers, puisque les dernières suivront les premières. Ou bien celles-ci pourraient se retourner contre les autres, ce qui les retiendra pendant 2D10 minutes et les affaiblira de 1D10+10 **B** une fois le déplacement réamorcé.

Comme vous l'avez bien compris, une colonie de fourmis guerrières représente un adversaire redoutable ; vous devrez faire très attention si les aventuriers décident d'y faire face. S'ils sont trop sûrs d'eux ou imprudents, ils pourraient bien être dévorés vivants ! Si tout échoue, faites en sorte que leurs chevaux échappent complètement à leur contrôle pendant 1D10 rounds, au cours desquels ils fileront directement dans la direction opposée.

Le Gardien de la Forêt

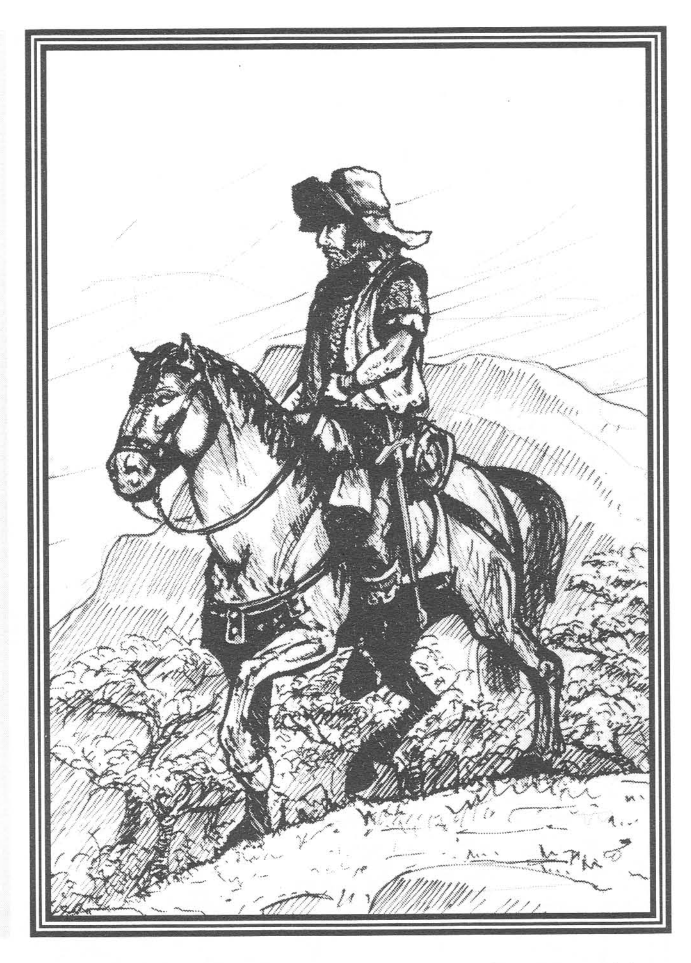
Une rencontre avec un Homme-arbre se révélera utile si les aventuriers dressent leur camp dans la forêt et allument un feu, ou s'ils manquent de respect envers ce domaine et ses citoyens habituels. Et s'ils ont assez de patience, il sera une source d'informations intéressantes.

L'arrivée d'un Homme-arbre est d'abord signalée par un bruissement en bordure de la forêt. Tous les personnages ont droit à un Test d'**I** (Forestier +10, Elfe +10, rencontre antérieure avec un Homme-arbre +20, cumulatifs) pour remarquer que, à un endroit, les arbres sont d'une certaine manière légèrement différents. Puis un de ces arbres bouge et s'avance lentement vers eux.

Si un feu est allumé, son extinction immédiate sera très bien vue — les Forestiers, Elfes, Elémentalistes et Ovates s'en souviendront en réussissant un Test d'**Int**. La personne qui a effectivement éteint le feu bénéficie d'un bonus de +10 pour tous ses Tests de **Soc** en relation avec l'Homme-arbre.

Il regarde les aventuriers pendant ce qui semble être une heure, sans répondre aux salutations ou aux tentatives d'approche, à moins d'être attaqué. Enfin, il parle — en Elthárin s'il y a des Elfes, sinon en Occidental. Il





s'exprime très lentement et étire chaque mot sur trois ou quatre fois sa longueur normale.

« *Hhheeuuummm...* — dit-il d'une voix qui ressemble aux craquements d'un parquet, en beaucoup plus profond — *Paaas Oooorrrques, dooonncc. Peeeensaaais les Oooorrrques éétaaaient reevveenuus.* »

S'ils le traitent, ainsi que la forêt, avec beaucoup de respect, les aventuriers ont là une bonne occasion d'apprendre des informations profitables. Voici quelques exemples de questions et réponses — au nom de la compréhension, les mots de l'Homme-arbre ne sont pas transcrits dans leur forme allongée.

Y a-t-il des Orques par ici ?
« Pas très longtemps, ils étaient là. »

Combien de temps ?
« Pas longtemps. Trois de vos existences, peut-être. »

Wouf. Ou sont-ils allés ?
« Dans les montagnes, puis revenus. Jusqu'aux collines. Ils ont brûlé et détruit partout sur leur passage ; j'y ai perdu beaucoup de mes arbres.

Heum — nous en sommes terriblement désolés. Vous ne savez pas exactement ou ils sont allés ?
« Je ne connais que la douleur et la souffrance qu'ils ont infligées avec leur feu et leurs haches. Et la terrible flétrissure qui les a suivis. »

Flétrissure ?
« La forêt ne s'est pas remise dans sa totalité. Il y a un lieu au sud où je suis sans pouvoir. La forêt se lamente et je ne peux rien faire. »

Qu'est-ce qui ne va pas, précisément ?
« La nature est malade. La vie est corrompue et déformée. Tout est marqué. »

A quel endroit avez-vous dit ?
« Au bout de la vallée, où les montagnes se transforment en collines. »

Y a-t-il un moyen de le contourner ?
« Pas dans la forêt. »

Ce dernier échange prévient les aventuriers de l'existence de la bande de forêt marquée par le Chaos, qu'ils aborderont dans *Les Terres Déformées*. Ils peuvent poser toutes les questions qui leur viennent à l'esprit, mais vous ne devez pas oublier que l'Homme-arbre ne connaît que ce qui se passe dans la forêt et ne considère les choses qu'en fonction de leur impact sur cette dernière. Aussi, bien qu'il soit là depuis près d'un millier d'années, son savoir est très limité dans certains domaines et ses réponses paraîtront parfois énigmatiques, si les aventuriers ne comprennent pas sa façon de penser.

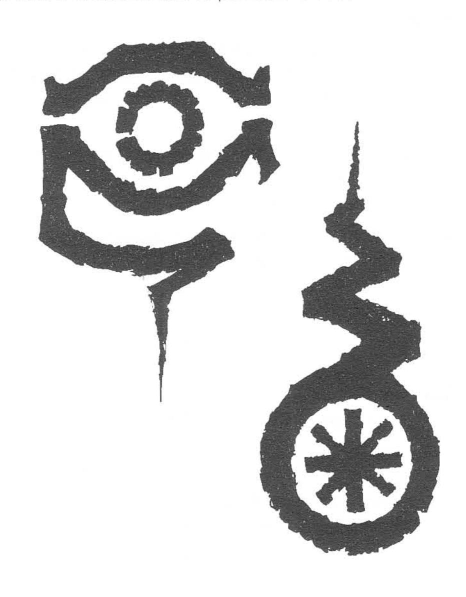
Bandits

Une autre source d'incidents de la route forestière — de toutes les routes forestières — provient des bandits. Ils s'abattent de préférence sur les petites caravanes de marchands et les groupes de voyageurs imprudents et mal protégés. Le convoi d'Auguste Cognacjai, que les aventuriers ont déjà rencontré, était trop important pour eux et ils ne se sont pas manifestés ; de même, les bohémiens paraissaient pouvoir se défendre sérieusement et les bandits ne se rendaient pas compte de la valeur des marchandises transportées. Quant aux aventuriers, c'est une autre affaire — un petit groupe qui, apparemment, ne connaît pas trop bien le terrain, ressemble à une proie facile pour une douzaine de bandits. Ce sont des Hors-la-loi normaux, menés par un Chef Hors-la-loi.

Connaissant la forêt comme leur poche, les bandits prépareront certainement une embuscade. Par exemple, trois ou quatre feront tomber un arbre devant les aventuriers puis se précipiteront derrière l'abri offert par le tronc et prépareront leurs arcs pendant que le reste de la bande s'avancera par derrière. Les personnages à cheval peuvent tenter de sauter pardessus l'arbre couché, en réussissant un Test de *Risque* à -20, sauf si le cavalier possède la compétence *Equitation* (*Acrobatie Equestre* +20).

Les bandits tableront plus sur les menaces et l'intimidation que sur le combat, s'ils le peuvent — ils expliqueront sur un ton raisonnable que les aventuriers sont encerclés, que, dans les bois, de nombreuses arbalètes sont pointées sur eux (un mensonge qui, généralement, fonctionne !) et qu'il serait beaucoup plus prudent et plus agréable pour tous s'ils voulaient bien lancer à terre toutes leurs armes et leurs objets de valeur puis s'avancer lentement.

Si les aventuriers résistent, les bandits tenteront d'éviter le combat en mêlée, lui préférant leurs armes de distance et la protection de la forêt. A chaque fois qu'un bandit est tué ou mis hors combat par un coup critique, effectuez un Test de **Cd** pour les autres (à -30 si la victime concernée est le chef). Au premier échec, tous se disperseront dans la végétation. Comme avec les autres rencontres facultatives, assurez-vous de ne pas trop affaiblir les aventuriers — si l'un d'eux risque de se faire tuer, oubliez les tests de **Cd**. Les bandits s'enfuiront dès le prochain blessé dans leurs rangs.



La Tour Solitaire

Alors que la route serpente dans la forêt, les aventuriers entr'aperçoivent occasionnellement la rivière Yetzin par des ouvertures dans la végétation. Les deux voies restent proches l'une de l'autre pendant un certain temps et, à quelques centaines de mètres de la rive opposée, une petite colline rocailleuse s'élève au-dessus des arbres, couronnée par une tour en ruines.

S'ils sont entrés en possession de la carte de Torgoch (*Document 3*), les personnages sauront qu'il connaissait son existence. S'y serait-il arrêté alors qu'il cherchait à quitter la vallée ? De toute façon, l'obscurité sera là dans deux heures et il leur faut trouver un abri pour la nuit.

Au cours de ce chapitre, les aventuriers fouillent la tour, tombent sur des petits problèmes sans conséquence — et découvrent un document essentiel (*Document 8*) qui leur permettra d'entrer dans le temple sous le cercle de pierres — voir le dernier chapitre. Sans lui, ils ne pourront pas aborder les événements qui s'y préparent ; assurez-vous donc qu'il arrive entre leurs mains d'une façon ou d'une autre.

Avant d'examiner la tour, les personnages doivent traverser le Yetzin. Pendant que les joueurs réfléchissent à ce problème, un peu d'historique sera le bienvenu...



Torgoch et la Tour

Ce bâtiment était le premier à se trouver sur la route de Torgoch après son départ du complexe de la cascade — le hasard fait que c'est celui-là même dont la construction a été payée avec le Cristal d'Air. Les Orques s'en emparèrent facilement. La nuit fut animée par un violent orage et ils s'y abritèrent pendant plusieurs jours.

Torgoch s'installa dans une pièce proche du toit ; pendant que la tempête rugissait, il étudia le Cristal et développa ses connaissances de son fonctionnement. Il en avait assez appris pour comprendre qu'il lui restait encore beaucoup de choses à assimiler. Quand l'orage finit par se calmer, il annonça à ses hommes qu'ils allaient passer l'hiver sur place et reprendre leur voyage au printemps. La tour contenait des réserves largement suffisantes et les guerriers ne tenaient pas à traverser un territoire hostile dans le mauvais temps ; ils acceptèrent donc volontiers.

Torgoch s'installa dans la suite du Seigneur, ses officiers se partagèrent la salle de garde située en dessous et le reste des combattants campa dans la clairière qui entourait la bâtisse. Leur chef consacrait pratiquement tout son temps à l'étude de la pierre, dans sa chambre, et il s'isola progressivement de ses soldats. Ils se mirent à le craindre, de nombreuses rumeurs sur son comportement circulèrent — on disait qu'il ne dormait jamais et que ses yeux luisaient d'un feu intérieur lorsqu'il avait faim. La plupart des guerriers furent soulagés lorsqu'il annonça soudainement, au début du printemps, qu'il était temps de reprendre le voyage vers chez eux.

La Traversée de la Rivière

Le fond de la vallée étant relativement plat, le Yetzin n'est plus un torrent de montagne impétueux. Son courant est toujours relativement fort, comme le prouvent les morceaux de bois ou les branches qui flottent à la surface et se déplacent un peu plus vite qu'une marche rapide.

Au niveau de la tour, la largeur de la rivière est de 30 mètres. Bien que sa profondeur soit réduite sur les bords, au centre elle dépasse la hauteur d'un homme ; il n'est donc pas possible de traverser en barbotant, ni à pied ni à cheval. Le réussite d'un Test d'**Int** permettra à un Elfe, à un Forestier ou à un personnage connaissant la *Potamologie* de l'affirmer.

Les possibilités des aventuriers sont donc réduites au nombre de trois. Ils peuvent nager, construire un radeau ou avoir recours à la magie. Il est inutile de descendre plus avant le long de la rivière à la recherche d'un autre point de passage, car il n'y en a pas à proximité.

La traversée de la rivière est un problème mineur qui sera résolu avec un minimum de réflexion et d'ingéniosité — il n'est là ni pour amener une quantité excessive d'ennuis ni pour provoquer des blessures ou des pertes de matériel. A moins que les PJ ne le méritent, bien sûr. Cependant, lorsque vous dirigerez cette traversée, n'oubliez pas que c'est la tour qui représente le centre d'intérêt de ce chapitre.

Nage

La traversée à la nage n'est pas très difficile, si les aventuriers n'ont pas peur de se mouiller. Le courant est rapide mais pas dangereux et, en tentant de nager droit vers l'autre rive, ils arriveront à 30 ou 40 mètres plus bas. Les chevaux suivront aisément s'ils sont menés par leur licol. Un Test de *Risque* doit être effectué pour chaque objet qui craint l'humidité et qui n'est pas transporté dans une boîte hermétique. En cas d'échec, l'objet est trempé au cours du passage.

Construction d'un Radeau

La forêt fournit largement tout le bois nécessaire à la construction d'un radeau, pourvu qu'un ou plusieurs aventuriers disposent des compétences *Construction Navale* ou *Travail du Bois* ainsi que de quelques outils adaptés. Effectuez un jet secret sous la **Dex** du personnage compétent ayant le plus haut score — le résultat vous indiquera la solidité apparente de l'ouvrage.

Resultat du Test	Qualite du Radeau
Réussi	Solide
Echec de 1-10	Adapté
Echec de 11-20	Branlant
Echec de 21-30	Risqué
Echec de 31+	Dangereux

Vous n'aurez qu'à décrire aux joueurs l'apparence générale obtenue. Ils décideront ensuite par eux-mêmes de la quantité de chargement que leur personnage osera risquer.

Solide : Le radeau est résistant et son utilisation ne fait courir aucun risque (mais voir *Le Contrôle du Radeau*, ci-dessous).

Adapte : Le radeau supporte un bon poids mais devient dangereux s'il est surchargé. Lors de la traversée (à chaque fois s'il fait plusieurs trajets), les risques pour qu'il se brise et coule sont de 2% par personnage et 10% par cheval qui se trouvent dessus à ce moment. Voir *Naufrage* ci-dessous.

Branlant : Le radeau semble un peu fragile et ne supporte pas une trop grande charge. Lors de la traversée (à chaque fois s'il fait plusieurs trajets), les risques pour qu'il se brise et coule sont de 4% par personnage et 20% par cheval qui se trouvent dessus à ce moment. Voir *Naufrage* ci-dessous.

Risque : Le radeau semble plutôt dangereux, mais des personnages vraiment casse-cou voudront peut-être courir le risque. Lors de la traversée (à chaque fois s'il fait plusieurs trajets), les risques pour qu'il se brise et coule sont de 6% par personnage et 30% par cheval qui se trouvent dessus à ce moment. Voir *Naufrage* ci-dessous.

Dangereux : Le radeau a toutes les allures d'un piège mortel. Des morceaux s'en détachent avant même sa mise à l'eau, où il se désagrège complètement. Les fiers constructeurs n'ont plus qu'à admirer les bûches qui flottent avec sérénité, entraînées par le courant.

Le Contrôle du Radeau

C'est une chose que de construire un radeau et de faire monter tout le monde à bord, mais c'en est une autre que de le manœuvrer sur une rivière au courant rapide. Etudiez soigneusement la manière dont les aventuriers comptent le gouverner. Deux solutions sont acceptables : ils peuvent le guider au moyen de perches ou bien se raccrocher à une corde qu'un nageur aura fixée sur l'autre rive pour entraîner l'embarcation. Vos joueurs auront certainement d'autres idées plus originales, et certaines même fonctionneront. Vous devrez juger de leur efficacité.

A chaque traversée, effectuez un Test basé sur la moyenne des scores en **Int** et en **I** du personnage chargé de l'opération — de préférence quelqu'un disposant de *Canotage*, de *Manœuvres Nautiques* et/ou de *Potamologie* — auquel s'applique un modificateur de +/-30 selon votre estimation de la méthode employée. Si le Test est réussi, le radeau atteint l'autre rive sans problème. Si c'est un échec, il est entraîné 1D6 x 100 mètres vers l'aval et le PJ doit réussir un Test de *Risque* (*Canotage* +10, *Manœuvres Nautiques* +10, *Potamologie* +10) pour qu'il ne coule pas (voir ci-dessous).

Naufrage

Si la situation prend une tournure catastrophique, le radeau finira peut-être par couler. Tous les passagers devront rejoindre la terre ferme à la nage. Les aventuriers devront en outre réussir un Test de **Dex** pour ne pas lâcher ce qu'ils tiennent en main. De plus, tous les objets qui se trouvaient sur l'embarcation sombrent aussi, sauf ce qui flotte naturellement ; tout ce qui craint l'eau est détrempé.

Magie

La possession d'une gamme de recours magiques correcte permettra aux aventuriers d'appliquer certains de ces éléments à la traversée de la rivière. Le sort *Pont Magique*, par exemple, permettra de passer en toute quiétude ; un Elémentaliste peut se servir des sorts *Marche sur l'Eau* ou *Séparation des Eaux*. Les potions et les objets magiques qui permettent de voler seront aussi utiles.

Vous ne devriez pas avoir de difficultés pour décider si la méthode magique proposée fonctionne ou non. Les possibilités sont trop nombreuses pour être abordées dans le détail.

La Tour

De l'autre côté de la rivière, les aventuriers arriveront tranquillement jusqu'à la tour. Elle se dresse au sommet d'une petite élévation rocailleuse surplombant le cours d'eau et qui s'élève à 9-10 mètres au-dessus de la couverture forestière. Une piste que la végétation a maintenant envahie mène jusqu'en haut de la colline, mais même si les aventuriers ne la remarquent pas (Test d'**I**, *Pistage* +10) la progression au travers des arbres n'est pas beaucoup plus difficile.

L'Approche de la Tour

Le sommet de la colline est arrondi, parsemé de quelques rochers qui affleurent le sol. Une clairière naturelle de 30 mètres de large encercle la tour qui est en grande partie délabrée ; la réussite d'un Test d'**Int** (Nain +10, *Travail de la Pierre* +10) permet de reconnaître les marques caractéristiques d'une réalisation naine, bien que la hauteur des encadrements de portes encore existants montre qu'elle était destinée à des occupants de taille humaine. La *Carte 4* montre son aspect général — une tour principale à laquelle est accolé un bâtiment presque rectangulaire.

Les Ours

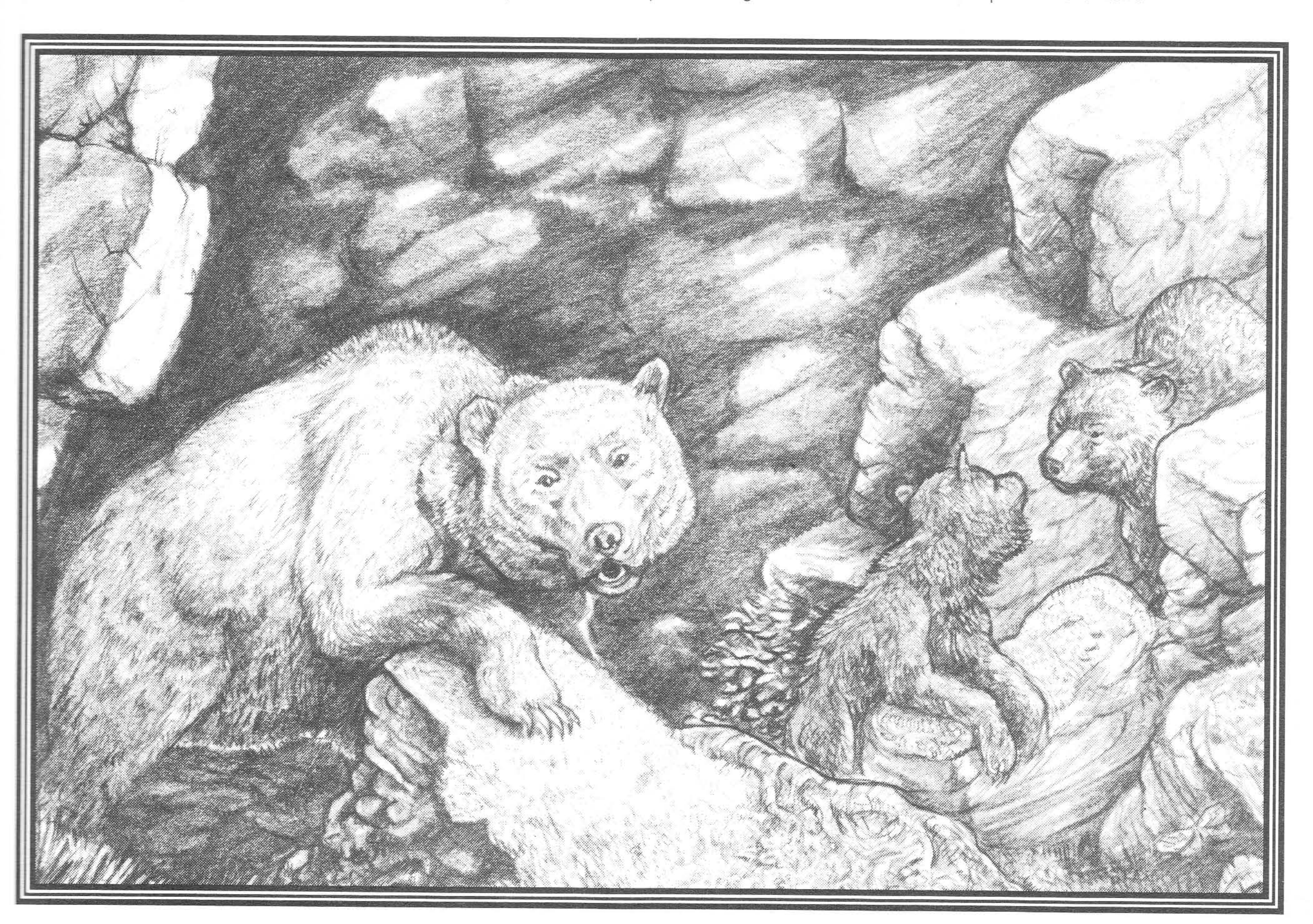
Une ourse et sa progéniture se sont approprié le rez-de-chaussée de la tour (zone 2). Bien que les deux oursons s'enhardissent un peu partout, ils sont très jeunes et leur mère veille attentivement sur eux — elle repérera les aventuriers dès leur entrée dans la clairière et sortira de la tour pour tenter de les effrayer.

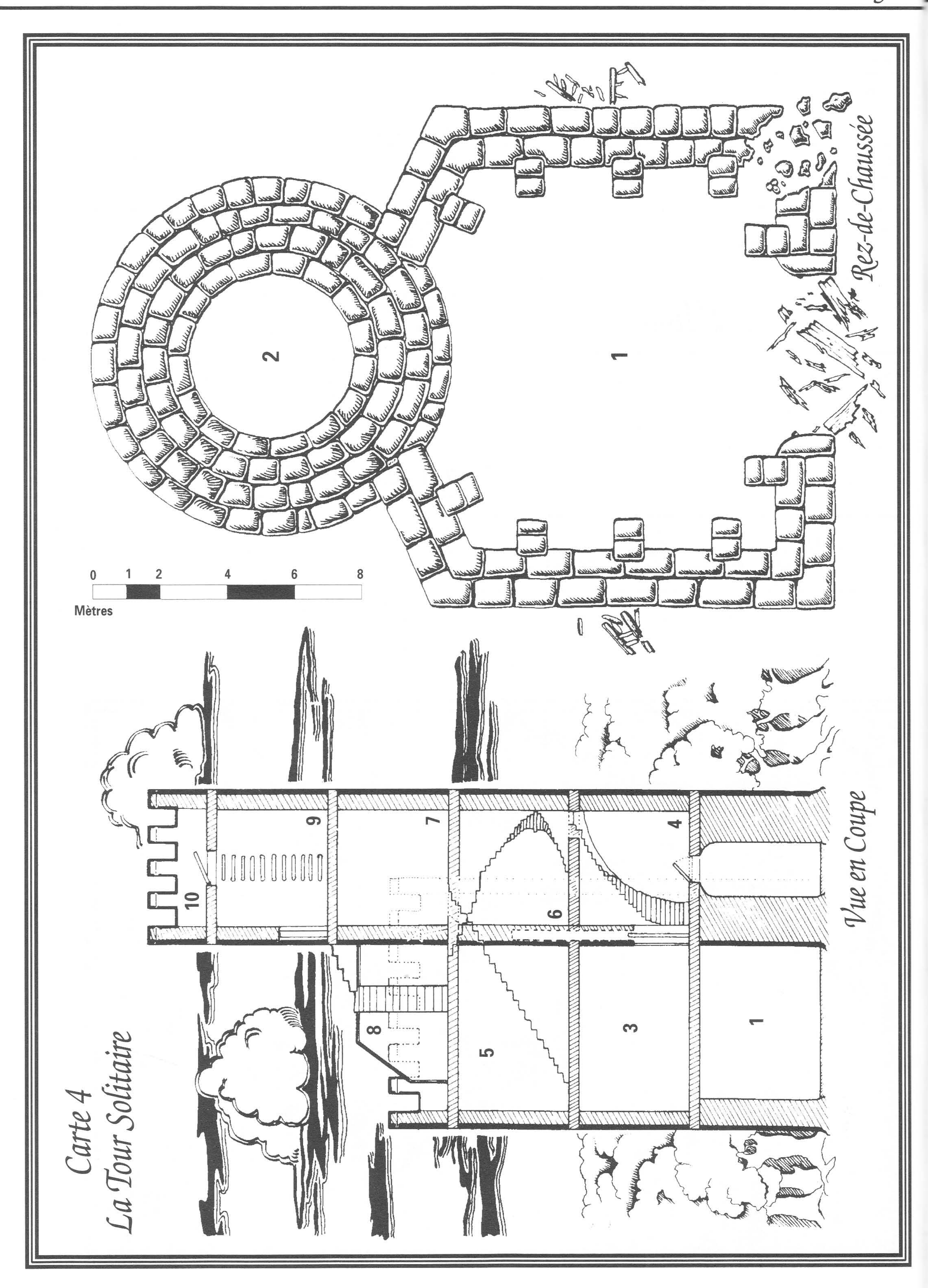
Les personnages sont libres de décider comment ils veulent régler ce problème — ils peuvent se contenter de tuer l'animal ou (particulièrement si certains sont des fidèles de Taal et/ou de la Foi Antique) chercher une solution plus pacifique. La compétence *Emprise sur les Animaux* fonctionne tant que nul autre que le personnage compétent ne s'approche plus des ours et que personne ne fait de mouvement brusque. Le sort druidique *Contrôle des Animaux* dissipe totalement toute menace de la part des bêtes ; les Druides risquent cependant d'avoir de gros ennuis avec les représentants de la Foi Antique s'ils laissent les ours subir des dommages.

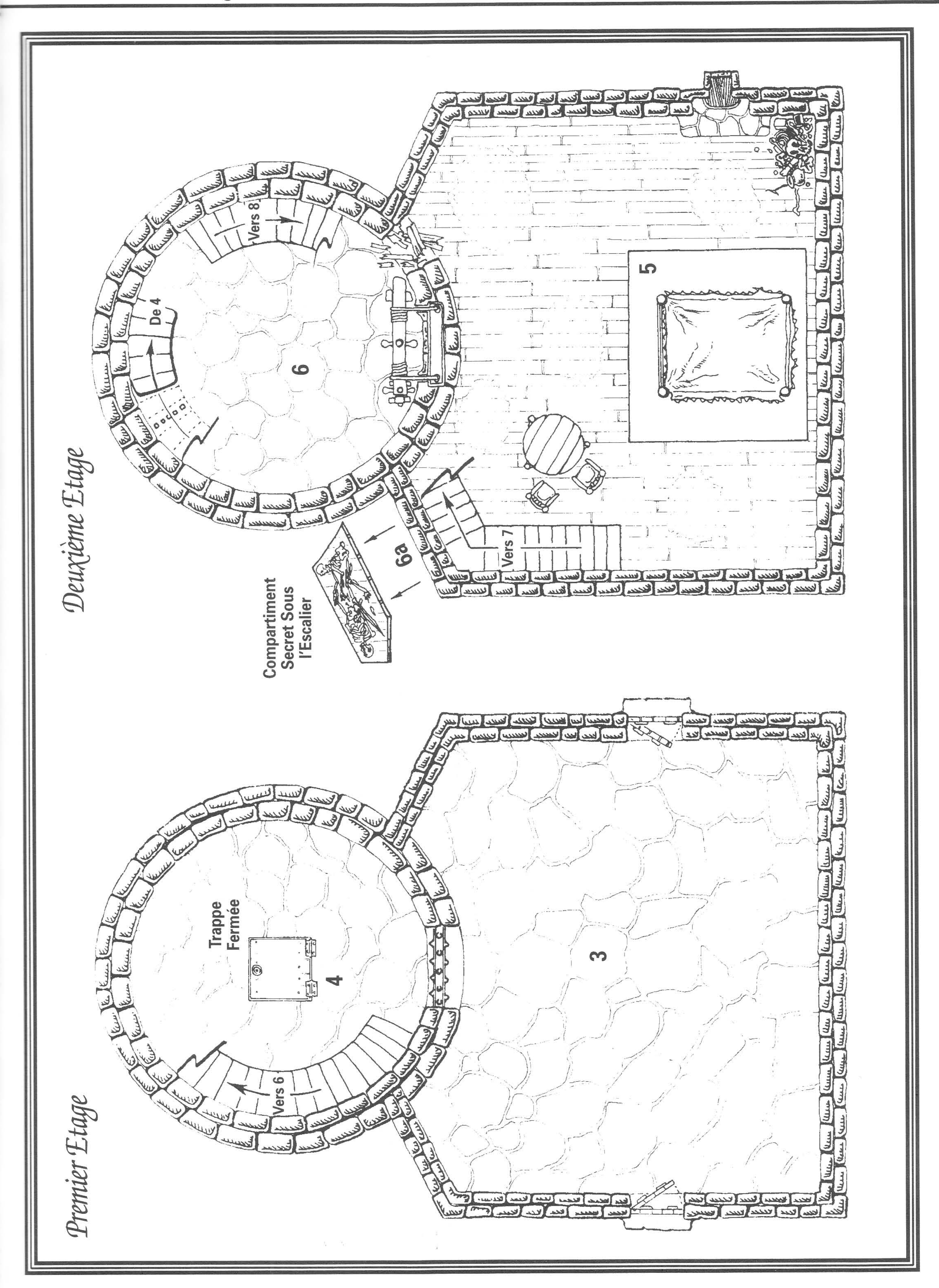
Un Coup d'Œil Général

Une fois que le problème des ours aura été réglé, les aventuriers pourront étudier les lieux à fond. La tour ronde paraît posséder cinq étages, alors que l'autre bâtiment n'en a que trois.

Les portes donnant dans les écuries sont brisées et un des angles du mur s'est effondré. Les seuls autres accès à la tour sont assurés par deux portes, une de chaque côté, situées à 4,50 mètres de hauteur. Avant son départ, Torgoch a brisé et incendié les deux escaliers de bois dont les restes sont encore visibles sur le sol. Un rebord de moins de 30 cm de large est fixé à la base de chaque encadrement.




Carte 4
La Tour Solitaire
Rez-de-Chaussée
Vue en Coupe
0 1 2 4 6 8
Mètres
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10


Deuxième Etage
Vers 8
De 4
6
5
Vers 7
6a
Compartiment Secret Sous l'Escalier
Premier Etage
Trappe Fermée
4
3
Vers 6

Les murs extérieurs offrent quelques prises qui permettent à un personnage connaissant l'*Escalade* de grimper aisément.

Le toit de la tour a été annexé par une vaste colonie de freux (en plus petit et plus grégaire, un parent du corbeau décrit dans la section *Petits Animaux* de **WJRF**). En approchant de la tour, les aventuriers remarqueront automatiquement ces oiseaux noirs qui vont et viennent et entendront leurs croassements incessants.

Légende

1. Ecuries

La seule façon d'entrer de plain-pied dans la tour se trouve là où, en deux endroits, le mur s'est écroulé. Ces deux passages donnent accès aux écuries dans lesquelles les ours ont établi leur tanière.

A ce niveau, l'intérieur de la tour semble être constitué d'une seule grande salle, sombre et très odoriférante. Le sol est couvert de différents os d'animaux ainsi que de nombreux tas d'excréments de la même origine. Des anneaux métalliques sont fixés dans les murs, à 1,50 mètres du sol, et sont complètement rouillés. Rien ne présente d'intérêt quelconque.

2. Oubliettes

Le niveau le plus bas est occupé par une petite cellule sans fenêtre, dans laquelle les prisonniers étaient précipités depuis la zone 4, au-dessus. Elle est en forme de bouteille, un "goulot" de 60 cm de large descendant sur 1,50 m à partir de la trappe pour former la cellule proprement dite, de 3 mètres de diamètre et 3 mètres de haut.

Lors de la construction, ses murs avaient été particulièrement lissés, de sorte qu'un prisonnier ne puisse pas en sortir sans aide extérieure — ils sont considérés comme une surface *lisse*, les tests associés à l'escalade se font avec une pénalité de -10.

Le squelette d'un Orque mort depuis longtemps est étalé sur le plancher ; placé là par Torgoch, il fut par la suite oublié. Il ne reste de ce malheureux que des os, quelques lambeaux de peau racornie et de vagues guenilles.

3. Salle de Garde

Les deux portes donnant sur l'extérieur sont déformées et maintenues en place par la rouille. Le bois étant tout pourri, elles sont faciles à briser (**R** 1, **D** 8).

Les personnages qui se tiennent sur la bordure pour tenter de briser les portes doivent réussir un Test de **CC** pour leur porter un coup efficace et les dommages infligés sont réduits de -2. Il est en effet difficile d'appliquer toute sa force en étant ainsi perché. Si le test échoue de 20 ou plus, le PJ doit réussir un Test d'**I** (*Escalade* +10) ou perdre l'équilibre et tomber de 5 mètres sur le sol.

Si la tentative est réalisée depuis l'intérieur, faites particulièrement attention à la méthode utilisée, car il n'y a rien d'autre de l'autre côté qu'une chute de cinq mètres !

Les personnages qui heurtent la porte du pied ou avec une arme ne risquent rien ; ceux qui veulent la défoncer à l'épaule, ou par une autre technique nécessitant une arrivée rapide, doivent réussir un Test d'**I** ou, après avoir traversé la porte, se voir prendre la direction du sol...

La salle de garde est pleine de meubles en miettes et de divers détritus. Quelques graffitis en Orrakh ornent les murs ; certains indiquent que Torgoch a séjourné là pendant plusieurs mois, tandis que plusieurs sont des allusions peu ragoûtantes aux mœurs des différents guerriers du camp.

A ce niveau, une lourde herse de fer bloque l'accès à la rotonde. Elle sort d'une fente du plafond et la rouille la maintient solidement en place. Apparemment, aucun équipement ne permet de la remonter ; un personnage ayant achevé au moins une carrière de guerrier réalisera, en réussissant un Test d'**Int**, qu'il se trouve certainement à un étage supérieur. Les aventuriers peuvent tenter de briser la herse (**R** 6, **D** 16).

4. Salle de Garde Intérieure

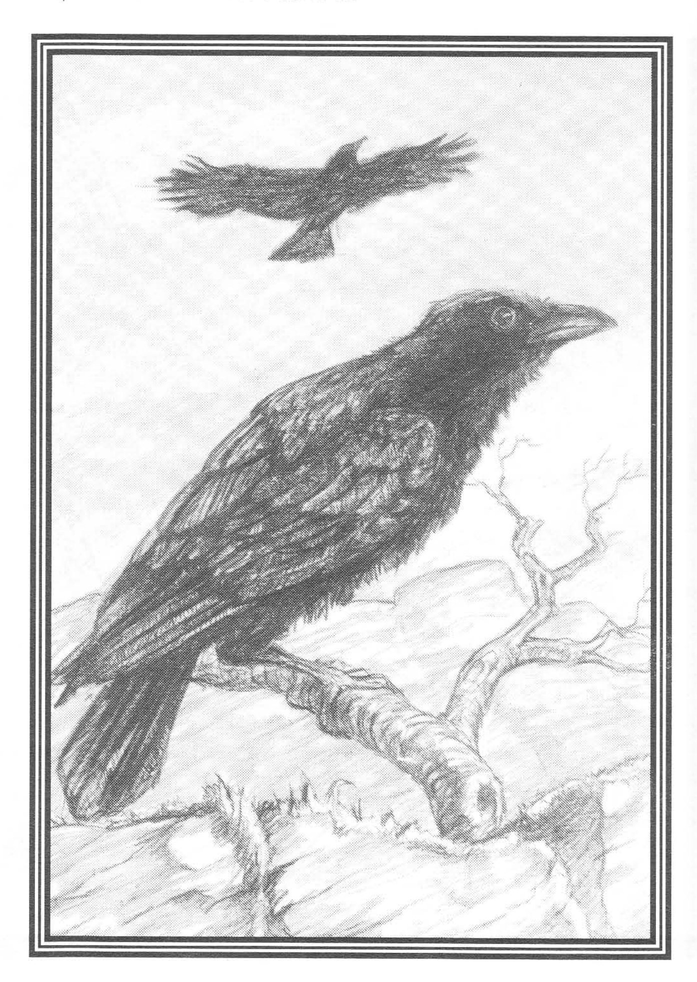
Cette salle est dans le même état que la zone 3. Une trappe en son centre conduit à la cellule (zone 2). Les verrous tirés sont rouillés et les caractéristiques du panneau sont **R** 2, **D** 4. Un escalier imbriqué dans le mur mène à la zone 6.

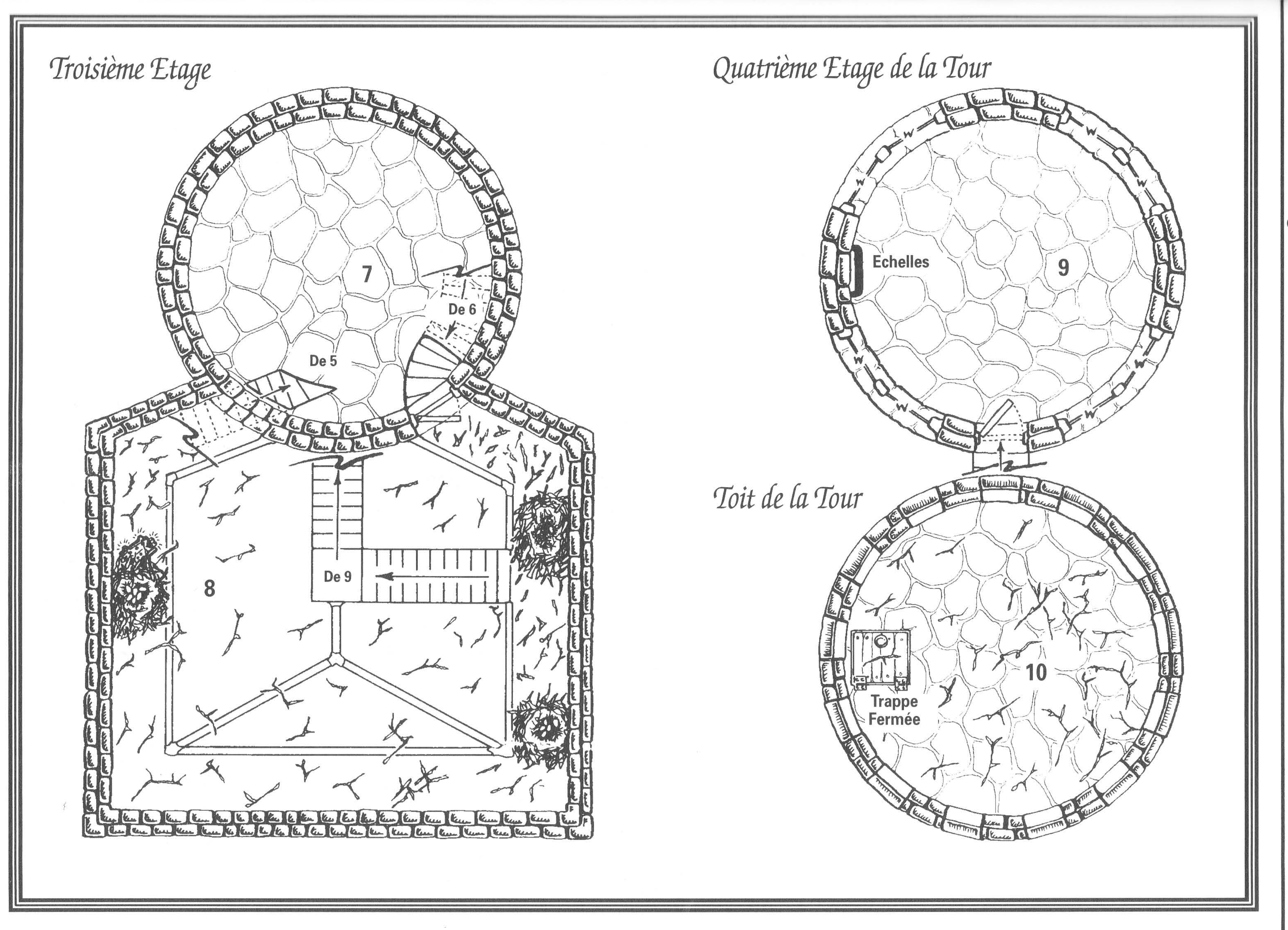
5. Appartement du Seigneur

A l'origine, cet étage de la tour servait de quartiers personnels au propriétaire. Torgoch s'est approprié la pièce lorsque la tour fut inspectée.

Le plancher est en bois. Les parties éclaircies sur le plan sont particulièrement pourries et s'effondreront sous un poids supérieur à 750 points d'encombrement. Tout personnage capable de *Reconnaître des Pièges* ou connaissant le *Travail du Bois* les repérera en réussissant un Test d'**Int** (à effectuer pour chaque portion). Dans le cas où le plancher cède, les PJ qui se trouvent dessus éviteront de passer à travers en réussissant un Test d'**I**. En cas d'échec, ils dégringoleront de 3 mètres jusqu'à l'étage inférieur.

Au fond de la pièce, un lit à baldaquin rongé par le temps repose sur une plate-forme surélevée de 90 cm. Une cheminée occupe une partie du mur est. L'ensemble donne une impression de désordre : bien que la grande table soit encore debout, une des deux chaises a été renversée et les draps sont roulés en boule sur le lit.




Troisième Etage
7
De 6
De 5
De 9
8
Quatrième Etage de la Tour
Echelles
9
Toit de la Tour
10
Trappe Fermée

Dans un angle, une pile d'objets divers — crânes d'animaux, gourdes et récipients contenant des poudres colorées et un étrange morceau de bois portant sur un côté deux entailles parallèles et profondes — intrigueront peut-être les aventuriers. Torgoch les a abandonnés à son départ ; certains lui avaient servi pour ses rituels, mais aucun n'est magique et il les gardait principalement parce que c'est le genre de choses que l'on s'attend à voir en possession d'un shaman. Ayant commencé à maîtriser les pouvoirs du Cristal de Feu, il a estimé que ces colifichets ne lui étaient plus indispensables.

L'escalier menant à la zone 7 est en bois et cache un accès à la zone 6a : une partie des marches bascule vers le haut pour laisser paraître un petit espace ressemblant fort à une soupente d'escalier. Les gonds sont rouillés, mais un total de *Force* de 7 ou plus suffira pour en forcer l'ouverture.

Ce compartiment secret renferme des vieux récipients et deux squelettes, dont un est vêtu d'une très vieille armure de mailles. L'air est extrêmement vicié et vous pouvez faire tenter aux aventuriers qui l'ouvrent un Test d'*Endurance*. C'est un geste complètement gratuit, mais les joueurs ne le sauront pas !

Cet espace avait été construit pour servir de refuge secret — seul le Seigneur et les maçons nains connaissaient son existence. Lorsque celui-ci n'eut plus aucun doute sur le destin de la tour, il se saisit de nourriture, de boisson, des richesses qu'il avait sous la main (son épée préférée, quelques pierres précieuses et sa maîtresse du moment) et s'y cacha. Il espérait que les Orques repartiraient très vite, mais fut fatalement désappointé. Deux jours après l'installation des nouveaux occupants, les deux Humains moururent de suffocation ; cet endroit avait été conçu pour servir de cachette provisoire et aucun moyen n'avait été prévu pour renouveler l'atmosphère.

Les squelettes sont inanimés. Une épée magique gît à côté de celui qui est en armure (ajoutez +5 à l'**I** du porteur). Un des récipients abrite 8 pierres valant 50 CO chacune.

6. Palier

Le plancher de cette partie est en pierre. Un escalier descend vers la zone 4 et la porte brisée donnant dans la salle 5 gît par terre.

Une série de meurtrières percées dans le sol, au-dessus de l'escalier 4, permettait aux défenseurs d'attaquer les arrivants avec des projectiles, de l'huile bouillante, etc., sans se mettre en danger. C'est aussi là que se trouve le mécanisme de la herse séparant les zones 3 et 4. Le treuil et les chaînes sont maintenant bloqués par la rouille.

7. Observatoire

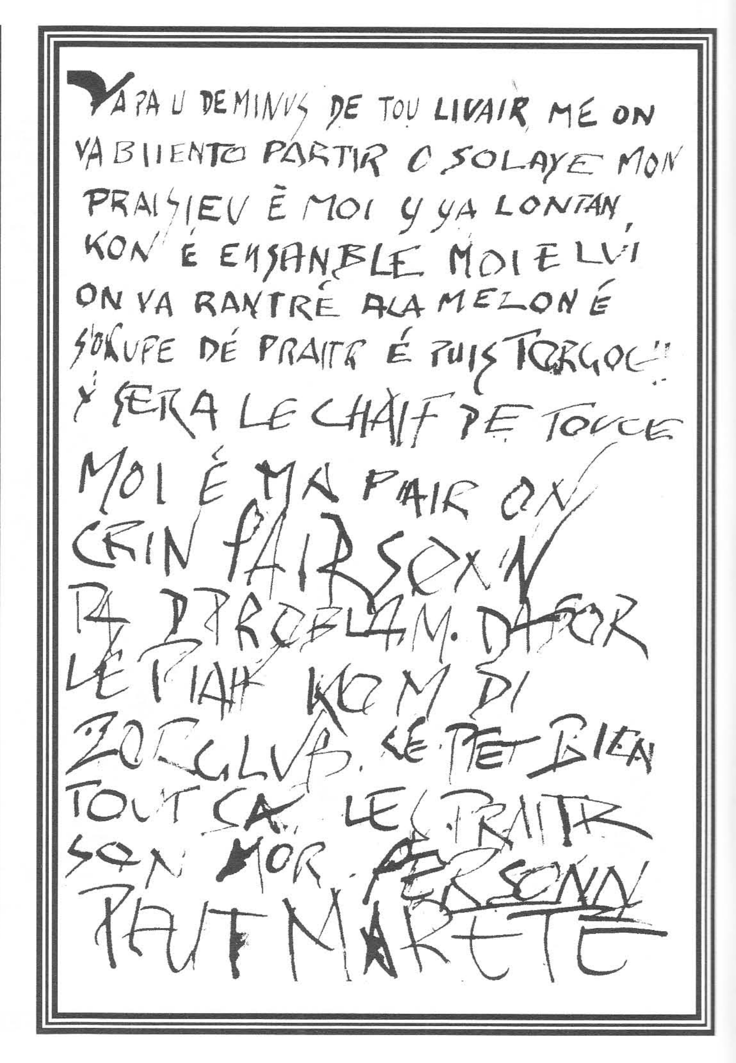
Le plus grand désordre règne ici. Un grand trépied de bronze, en assez bon état bien que légèrement tordu et couvert de vert-de-gris, gît au milieu d'un tas d'éclats de verre ; des parchemins brûlés sont éparpillés par terre, de même que les restes calcinés d'un bureau, d'une chaise et d'autres éléments de mobilier.

Le Seigneur de la tour avait eu un intérêt passager pour la magie et c'est ici qu'il étudiait les objets remarquables que lui procuraient les attaques de sa bande. La boule de cristal placée sur le trépied de bronze en faisait partie. Elle lui permettait de repérer des cibles potentielles et de préparer des embuscades en restant à l'abri chez lui.

Lorsque les Orques s'emparèrent de la tour, ils détruisirent pratiquement tout le contenu de la pièce avant que Torgoch puisse arrêter ses guerriers surexcités. Il tria les décombres et récupéra tout ce qui lui paraissait utilisable puis s'installa pour étudier le Cristal de Feu. Il est inutile de dire qu'il ne s'embarrassa pas de faire le ménage ; il a même perdu deux pages de notes. Si les aventuriers prennent le temps de fouiller la pièce, ils découvriront les *Documents 9* et *10*.

AVKUN MINUR NÉ VENU ATAKÉ LA
TOUR MÉ JE SAI KIL VON REVENIR
SUI LA DEPUI 1 MOI DEJA ALOR I
VON BIAIN FINIR PAR REVENIR
KAN TI VIENDRON ON SERA MIEU
QE LÉ ZUMIN KI ÉTÉ LA.
JAI JAMÉ TROUVÉ LEUR CHAIF IL
A DU FILÉ. SI LÉ MINUS VIAINE
PA ON POURA PARTIR O
PRINTAN
JUSSE KE LA JE PEU
TRAVAIYE SUR LA PIAIR

TORGOCH
CHAIF DE GUAIR DE
L'ALIANS DE LA ACHE
SANGLANT



YA PA U DE MINUS DE TOU LIVAIR ME ON
VA BIIENTO PARTIR O SOLAYE MON
PRAISIEU É MOI Y YA LONTAN,
KON É ENSANBLE MOI É LUI
ON VA RANTRÉ ALA MELON É
S'OKUPE DÉ PRAITR É PUIS TORGOCH
Y SERA LE CHAIF DE TOUCE
MOI É MA PAIR ON
CRIN PAIRSONN
PA DPROBLAM. DAKOR
LE PIAIR KOM DI
ZOGLUB. SE PET BIEN
TOUT ÇA. LÉ PRAITR
SON MOR. PERSONN
PEUT MARETE

SALU TORGOCH

LÉ ZOT PRET TION BIEIN ROULÉ, HIN
CÉ PAS JUST ÇKI TON FÉ. MÉ JE
PEU PA TÉDÉ DVAN TOU LMONDE
OTREMENT I VON MÉPINGLÉ OCI
TAINKIET PA LÉ DJEU VON LE
CASSÉ POUR CKI TONT FÉ
SI JAME TA BEZOIN DCHARGER
TA MAJII TANA ALÉ O CERK DE
PIER. VOILA KOMEN I FO FER
POUR RENTRÉ. FE LE TOUR
DÉ PIAIR NORD, EST SUD OUAISTE
E PUIS ENKOR NOR. TU FÉ LE CIGN
KE J'TAI MONTRE EN MAIN TAN.
PIS LA FLAM APARE. TU TIENS LA
FLAM ET TU PACE DAN LE TROU
DU NOR. TA PA DE PROBLEM LAFLAM
SE TIRE ET TU RENTR. DI A PERSON
QUE JTAS DI TOU ÇA ET TE MAIT
PA LÉ DJEU A DOS.

ZORGLUB (X)

Les fragments de verre et le trépied répondent faiblement mais positivement au *Sens de la Magie*. La boule de cristal n'a, en réalité, pas de pouvoir particulier, mais elle a progressivement acquis une aura magique grâce au trépied.

La boule de cristal d'origine n'est pas réparable ; il n'est même pas possible de réunir tous les morceaux. Par contre, si une sphère de verre *quelconque* est posée sur le trépied, il fonctionnera comme s'il était neuf. C'est en effet le support qui est magique. Il suffit que l'utilisateur regarde dans une sphère de verre posée dessus pendant une minute entière et réussisse un Test de **FM** (*Divination* +10, enchanteur +10) pour voir ce qui se passe à n'importe quel endroit à moins de 8 km de sa situation actuelle.

Deux restrictions s'appliquent : tout d'abord, l'utilisateur doit spécifier l'endroit qu'il veut voir dans la boule de cristal et il doit y être allé personnellement au moins une fois. Si ces conditions ne sont pas remplies, il ne pourra pas composer une image mentale du lieu et l'instrument ne saura pas où chercher. Notez aussi que cet appareil ne permet de voir que le présent — il ne peut afficher ni le passé ni le futur.

8. Toit

L'escalier se termine par une porte (déformée et maintenue fermée par la rouille, **R** 3, **D** 8) donnant sur le toit en ardoises noires. Un chemin de ronde longe le haut des murs et une échelle mène aux étages supérieurs de la rotonde (zone 9).

Le toit abrite une importante colonie de freux qui seront saisis d'une grande agitation si quelqu'un s'introduit sur leur territoire. Chaque personnage qui ira sur le chemin de ronde sera attaqué par 1D4 oiseaux.

Pratiquement tout le toit est recouvert de brindilles, de plumes et de déjections, ce qui lui donne l'apparence d'un immense nid dans lequel s'élève le faîte d'un toit d'ardoises. Tout personnage qui réussit un Test d'**I** apercevra plusieurs objets brillants ou aux couleurs éclatantes perdus dans les éléments du nid. Dans l'ensemble, ce sont des pièces, des morceaux de verre brisé, du métal émaillé et d'autres objets semblables. Quelques pierres précieuses apparaissent même par endroits. Un seul de ces objets est vraiment important : représentée sur la carte du niveau 8, l'extrémité d'une boîte à parchemin ornée de pierres jaillit de l'amas de brindilles et de plumes.

Il sera délicat de s'en emparer. Dès que les aventuriers commenceront à fouiller le nid, un nuage d'oiseaux s'élèvera en coassant. Tout le monde sera submergé par des freux vicieux et en colère.

Les oiseaux sont trop nombreux pour considérer cette situation comme un combat normal. A la place, chaque personnage présent sur le toit encaisse automatiquement 1D6 coups de **F** 0, à chaque round. Ceux qui reçoivent plus de 4 points de dommages à la fois doivent réussir un Test de **Cl** ou être obligés de reculer vers la porte jusqu'à la réussite d'un autre Test de **Cl**, avec, au maximum, un test par round.

Ils pourront tenter de repousser la horde de freux, mais la petite taille et l'agilité des oiseaux leur feront subir une pénalité de -10 en **CC** ; chaque coup porté avec succès tuera ou mettra hors combat un oiseau automatiquement. La colonie compte 2D10+50 membres.

Les aventuriers voudront peut-être résoudre ce problème sans recourir à la violence. La compétence *Emprise sur les Animaux* est applicable, mais *uniquement* si le personnage compétent va seul sur le toit. Même ainsi, il recevra des coups de bec et de griffes de la part de 1D3 oiseaux irrités, à chaque fois qu'il tentera de voler un objet dans le nid. Un Druide incantant le sort *Maîtrise des Animaux* n'aura aucune difficulté à les obliger à laisser les aventuriers tranquilles, mais ils protesteront bruyamment pendant le vol de leurs trésors.

Un groupe ne pouvant pas appliquer ces deux méthodes dispose malgré tout d'autres approches : un bruit retentissant, comme la détonation d'un pistolet ou le sort *Coup de Tonnerre*, les fera se disperser pendant 1D4+2 rounds, ce qui permettra aux PJ très rapides de saisir tout ce qu'ils pourront. Comme tous les animaux ordinaires, les freux craignent le feu ; avec une torche ou le sort *Flammerole*, un PJ peut éloigner les oiseaux qui l'attaquent s'il réussit un Test de **Dex** à chaque round — en cas d'échec, il sera la proie de 1D3-1 d'entre eux.

La boîte à parchemin vaut 75 CO et contient le *Document 8*. Les autres trésors comprennent 2D10 petites pierres précieuses et bijoux valant 1D10+10 CO chaque et 3D10 Couronnes d'Or. La réussite d'un Test d'I, pendant la fouille, permettra de ramener une pierre, un bijou ou 1D6 pièces.

9. Poste de Surveillance

La porte menant au poste de surveillance est tordue et bloquée sur place — **R** 3, **D** 6. La pièce proprement dite est vide, mais ses fenêtres permettent de voir la forêt et la région environnante dans toutes les directions. Une trappe dans le plafond mène sur le toit. Six barreaux de fer permettent d'y accéder, mais ils sont complètement rongés ; si un personnage les emprunte pour monter, le pourcentage de risques pour que chacun cède est égal à un dixième des points d'encombrement du PJ concerné.

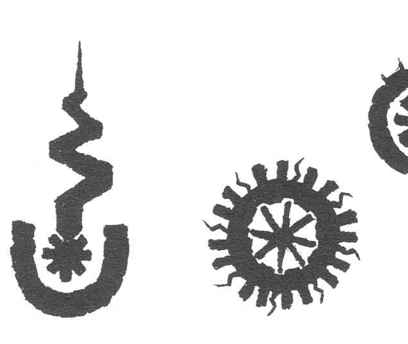
Le poids en points d'encombrement d'une personne est calculée comme suit : (**F** + **E**) x 100 ; la valeur d'encombrement de l'équipement est ensuite ajoutée. Ainsi, si le score d'une personne en **F** et en **E** est de 3, cela signifie que son encombrement est de 600 ; si elle transporte de l'équipement pour un total de 150 points d'encombrement, son poids total est de 750 points d'encombrement, ce qui lui donne 75% de risques de voir céder chaque barreau.

La trappe avait été verrouillée, mais la rouille a réduit à néant certains clous et le verrou, déjà à moitié décroché, est facile à repousser ou à arracher. Le panneau ne s'ouvrira cependant qu'avec de très grandes difficultés ; un énorme poids semble peser sur lui et empêche qu'on le soulève de plus de quelques centimètres qui suffiront cependant à laisser passer une petite quantité de ramilles et de plumes. Pour atteindre le toit, les personnages doivent soit détruire la trappe (**R** 2, **D** 4), soit passer par une des fenêtres et escalader les 3 mètres restants ; mais, dans ce cas, les imprudents risquent de faire une chute de 17 mètres.

10. Toit de la Tour

Ce toit de pierres plat est entouré d'un parapet s'élevant à hauteur de la taille. Comme sur l'autre toit, les oiseaux y ont fait leur nid et les matériaux utilisés forment une couche de 60 cm d'épaisseur. Le centre est occupé par une trappe (verrouillée depuis l'autre côté, **R** 2, **D** 4) donnant sur la zone 9 mais les aventuriers devront passer un certain temps à creuser dans les plumes, les brindilles et le guano s'ils veulent la découvrir.

Une autre partie de la colonie de freux s'est installée là. Son trésor d'objets brillants comprend 2D6 pierres précieuses et petits bijoux valant 1D10+10 CO chaque, plus 2D10 Couronnes d'Or. La réussite d'un Test d'**I** permet d'obtenir une pierre, un bijou ou 1D6 pièces. Référez-vous à la description de la zone 8 pour connaître les réactions des oiseaux face à cette intrusion.





Les Terres Déformées

Les aventuriers ont certainement déjà appris que Torgoch a quitté la tour pour rejoindre une base associée à un cercle de pierres, située vers l'embouchure de la vallée. Ils devraient connaître approximativement son emplacement et avoir une idée sur la manière de découvrir son entrée.

Ce chapitre traite du trajet entre la tour et le cercle de pierres, à travers une forêt qui, depuis un siècle, souffre de l'influence malfaisante du Chaos.

Deux des rencontres proposées se produiront dans des lieux précis — la découverte de la caverne des minotaures et la rencontre avec Erimayfin et ses Elfes, auprès de qui les aventuriers obtiendront le dernier élément du rituel qui ouvre le complexe sous le cercle de pierres. Les autres rencontres se dérouleront en n'importe quel endroit.

Il est très facile d'anéantir un groupe d'aventuriers au cours de la traversée des Terres Déformées, territoire particulièrement hostile ; soyez donc très attentif à la manière dont se déroulent les différents incidents. N'ayez pas peur de défier les aventuriers et rétribuez la négligence et le manque de réflexion à leur juste valeur, mais, autant que possible, évitez de trop affaiblir l'équipe avant la conclusion de cette histoire.

Le Don de la Lune Sombre

Torgoch est sans doute à l'origine de l'influence du Chaos sur cette zone, quoiqu'il n'en ait pas eu conscience. Après s'être installé dans ce nouveau repaire — que les personnages découvriront dans le prochain chapitre — il a tout simplement tenté de se dresser contre les divinités orques, avec l'aide des pouvoirs du Cristal de Feu, pour les obliger à exécuter ses ordres. Comme nous le verrons, elles détruisirent le mortel présomptueux, mais après une bataille titanesque associant la magie à d'autres forces.

Le destin de Torgoch sera raconté par la suite ; pendant que cette bataille se déroulait à des kilomètres d'eux, des astronomes observèrent une transformation dans l'aspect de la lune maléfique, Mórrslieb. De grandes convulsions tourmentèrent sa surface jusqu'à la formation d'une sorte de volcan qui entra dans une violente éruption et projeta une masse verte et brillante dans l'espace. En direction du Vieux Monde.

Cette météorite de pierre distordante faisait peut-être partie des armes que les dieux que Torgoch avait osé menacer ont employées contre lui, ou



c'était peut-être une pure coïncidence. Mórrslieb a toujours été instable, et les incidents de ce type se produisent régulièrement, à quelques années d'intervalle.

Quelle qu'en soit la cause, un fragment de pierre distordante a chu sur l'extrémité sud de la Vallée du Yetzin. Des sorciers du Vieux Monde, d'Arabie — et même de la cité trois fois maudite d'Abjectalie — se mirent en route pour s'emparer de la substance magique. L'histoire ne précise pas quelle expédition réussit à prendre la pierre distordante, mais son influence avait déjà marqué cette partie de la vallée. Et les aventuriers vont devoir traverser cette région.

Choisir la Route

Bien que les personnages sachent à peu près où ils doivent se rendre, ils ne connaissent pas le meilleur chemin à suivre. Deux voies permettent de traverser les Terres Déformées : par la rivière ou en coupant à travers les terres. S'ils ont précédemment construit des radeaux, ils pourront décider de descendre le Yetzin ; ils peuvent aussi se fier aux cartes qu'ils ont récupérées et se diriger droit vers le cercle de pierres du mieux qu'ils le peuvent.

La plupart des rencontres présentées ici ne dépendent pas du mode de déplacement. Les notes au début de chacune d'elles vous aideront à les adapter aux circonstances exactes.

La Caverne des Minotaures

Torgoch et ses Orques se sont arrêtés dans cette série de grottes et une partie de ses troupes décida alors de déserter. Quelques indices permettront aux aventuriers de compléter les pièces manquantes de l'histoire. Mais ils devront d'abord résoudre un petit problème — depuis que cette zone est tombée sous l'influence du Chaos, un couple de Minotaures s'est installé là et tous les deux estimeront que les aventuriers curieux constitueront le plat de résistance de leur prochain repas !

A un certain moment, les personnages passent près de l'entrée d'une grotte. Différents symboles grossiers ont été tracés sur la paroi rocheuse extérieure ; ils reconnaîtront des graffiti orques similaires à ceux de la tour et du complexe derrière la cascade. En dehors des vantardises et des insultes habituelles, un long passage en Orrakh indique ceci :

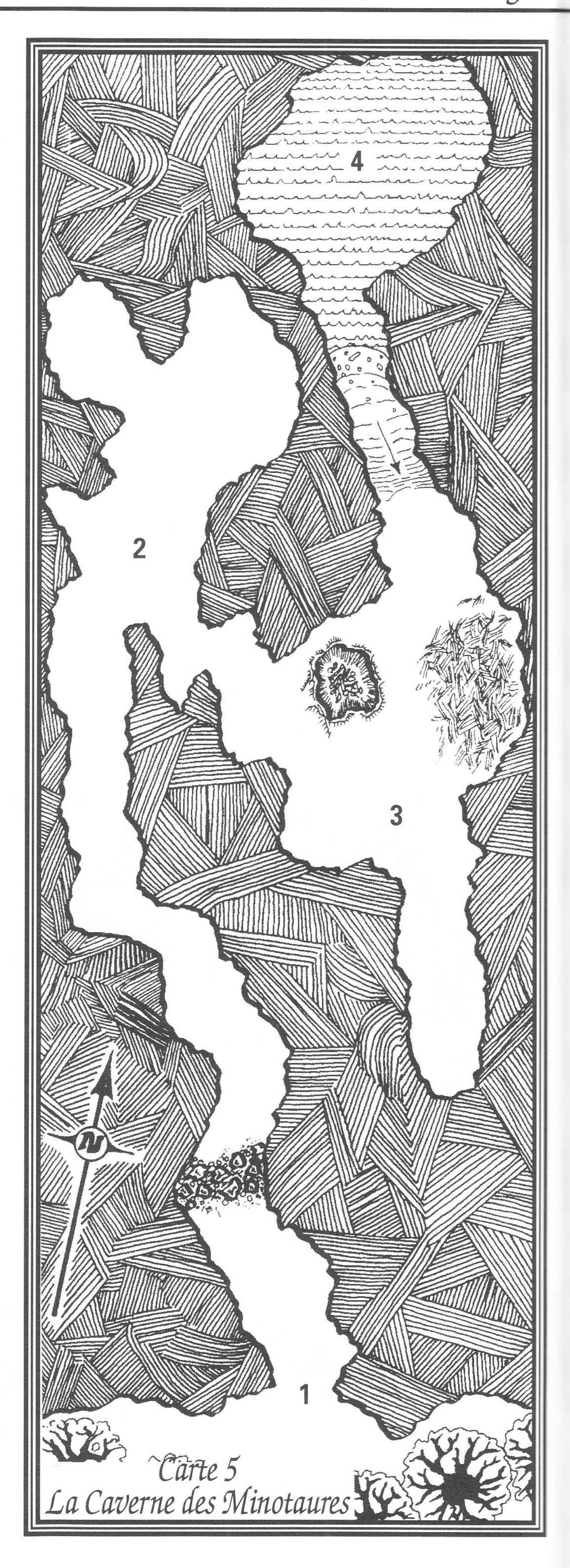
TORGOCH TÉ COMPLET FOU AVEK TA CALETAI DE PIAIRE ROUCH
ET TÉ IEUX TOU ROUCHE DANS LE NOIR ET TU KROI K TU VA TUÉ
LAI PRAIT ALA MAISON AVAIK CA
LAI DJIEU VONT T FERE TA FAITE ET TOU SEU AVAIC TOA
NOU HON SRA PU LA KAN SA VA ARIVAI
ON VEU PAS ALAI CONT LES PRAIT NOU
ON PAR
ROGLUD E CÉ GA

D'après cette inscription, les aventuriers pourront conclure que Torgoch est passé par là, qu'une partie de ses troupes a déserté et que cette entrée de grotte mérite un petit examen.

La *Carte 5* montre la disposition des grottes.

1. Couloir d'Accès

Un conduit obscur, de 3 m de large et 3,6 m de haut au centre, s'enfonce sous la colline. Il est sec et semble être d'origine naturelle. Depuis l'entrée, il est possible de distinguer un empilement à quelques mètres de là.



Carte 5
La Caverne des Minotaures

Ce tas de décombres ne mesure que 60 cm de haut et peut donc être franchi sans aucune difficulté — mais si quelqu'un doit passer précipitamment ou en se battant, vous devriez lui faire effectuer un test d'**I** pour ne pas trébucher.

Au cours de leur progression, les aventuriers remarqueront une odeur étrange qui s'intensifie alors qu'ils s'enfoncent plus avant. Accordez à chacun un Test d'**Int** pour l'identifier — en cas de réussite, le PJ pensera à un enclos à bestiaux ou à un abattoir, mais sans pouvoir plus préciser.

2. Zone Principale

Le couloir donne dans une cavité naturelle irrégulière, dans laquelle sont éparpillés différents os et des morceaux de bois. Les cendres d'un feu éteint sont aussi visibles, mais il n'y a rien d'autre de remarquable.

Cet endroit constitue la principale zone d'habitation des Minotaures. Vous pouvez décider qu'ils sont actuellement en train de chasser (dans ce cas, les cendres seront encore chaudes) et reviennent avant le départ de leurs visiteurs qui se retrouvent donc piégés ; ou qu'ils sont sur place à l'arrivée des aventuriers, ce qui provoque un combat immédiat.

3. Salle Latérale

Cette zone est dotée de deux passages, l'un se dirigeant vers le nord et l'autre vers le sud, et d'un grand trou dans le sol. Un amas de fourrures dans la partie est indique qu'elle sert de chambre.

Le passage sud se termine en cul-de-sac. Les Minotaures l'utilisant comme dépotoir, le sol est recouvert d'os rongés, d'armes brisées et de morceaux d'armures corrodés. Rien ne semble être d'origine orque, mais une fouille approfondie menée par un personnage disposant du *Sens de la Magie* révélera deux flèches magiques (*Flèches au Vol Infaillible*) et plusieurs objets de fabrication elfique.

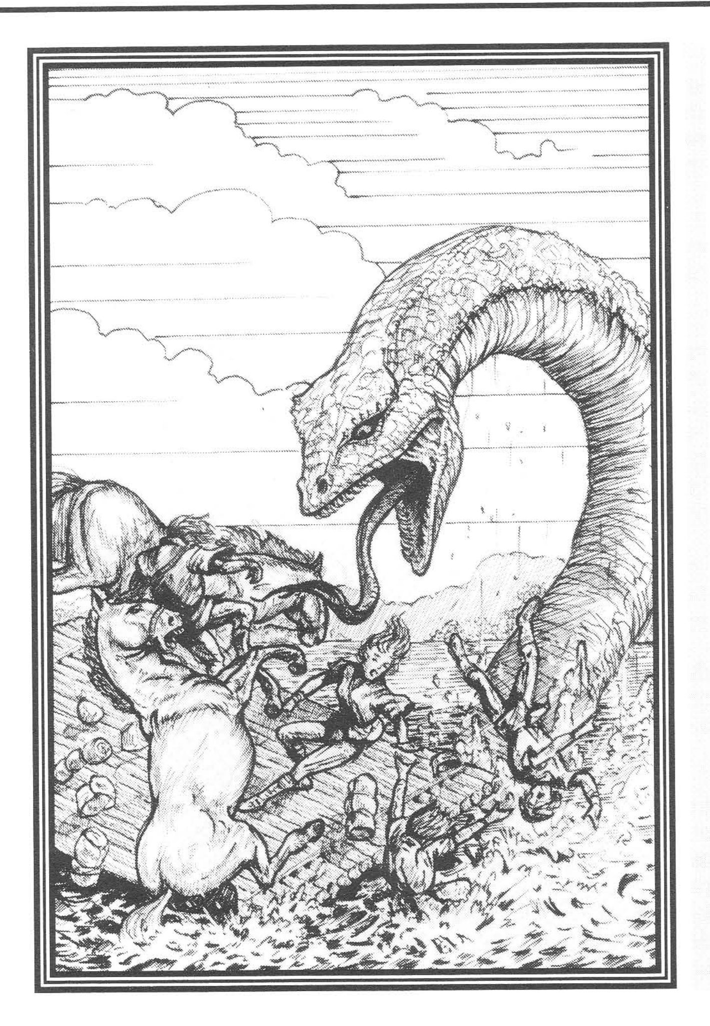
Le sol du passage nord se met à descendre abruptement ; la pente lisse ainsi formée s'enfonce sur trois mètres dans la partie inondée. Comme cette partie du passage est elle-même très pentue, quiconque tombe dedans se retrouvera certainement dans la grotte inondée (zone 4) — les aventuriers portant de lourdes armures connaîtront quelques difficultés.

Le trou dans le sol mesure 2,10 m de profondeur et 1 mètre de large ; la paroi est irrégulière et permet d'entrer et de sortir en sautant ou en escaladant. Comme l'impasse sud, il est rempli de détritus de toutes sortes : entre autres, le crâne d'un Elfe, une chemise de mailles de même origine (1 PA — Tronc) et un pendentif en forme de tête de flèche en argent suspendu à une chaîne, elle aussi en argent — également d'origine elfique. Le pendentif ne semble pas être magique mais paraît valoir 10 CO. Une épée rouillée (10% de chances de provoquer des *blessures infectées*), une hache au manche brisé et plusieurs morceaux d'un casque brisé font aussi partie du lot.

4. Grotte Inondée

Le passage reliant les zones 3 et 4 suit une pente abrupte. A l'endroit où le conduit s'élargit pour former la petite grotte, l'eau atteint presque le plafond, ne laissant qu'une trentaine de centimètres d'air.

La profondeur de l'eau approche des 2,10 m, ce qui peut embarrasser des personnages glissant le long de la pente. Les Minotaures y cachent leur trésor, dans un petit coffre métallique posé tout au fond. Il n'est pas fermé — quand les Minotaures veulent y déposer quelque chose, l'un d'eux barbote jusqu'à ce qu'il le touche de l'orteil, puis il plonge pour y placer l'objet. Son contenu est actuellement de 834 Pistoles d'Argent, 237 Couronnes d'Or, une dague à la lame plaquée argent (tellement oxydée qu'elle n'a plus de valeur et qu'elle n'inflige que la moitié des dommages), 2 pierres précieuses valant 100 et 150 CO et une boucle de ceinture en or valant 35 CO. Le coffret est tellement corrodé que si les



aventuriers tentent de le soulever tel quel, les risques pour que le fond cède et que le contenu s'éparpille sont de 65%. Le couvercle n'étant pas fermé, il y a aussi 25% de risques pour qu'il se renverse et que la moitié du contenu soit libéré — à moins que les aventuriers ne prennent de grandes précautions pour le maintenir dans la bonne position. Vous devrez alors déterminer la quantité que les aventuriers récupéreront en plongeant et le temps que cela leur prendra.

Monstres Errants

Comme il convient à une zone flétrie par le Chaos, une grande variété de monstres hante les Terres Déformées. Voici des exemples d'incidents et de rencontres que vous pouvez faire intervenir pendant cette partie de l'aventure. Vous êtes, bien entendu, parfaitement libre de les développer ou d'en ajouter de nouveaux si vous le désirez.

Le Ver des Rivières

Cette rencontre prendra toute son ampleur si les aventuriers voyagent sur l'eau. Dans le cas contraire, elle interviendra à un endroit où la route longe la rivière. Elle peut se produire en dehors des Terres Déformées : le Ver des Rivières est apparenté au Ver des Marais, mais il est plus grand et vit dans l'eau, c'est donc une créature naturelle et non pas du Chaos ; elle donnera ici un avant-goût de ce qui attend les audacieux.

L'énorme tête du Ver des Rivières jaillit brusquement de l'eau, éventuellement en faisant chavirer le radeau. Si l'embarcation reste à flot, les PJ devront réussir un Test d'**I** pour rester dessus car elle tangue dans les vagues produites par le monstre qui se cabre. Sa taille fait que le Ver inspire la *peur* chez les créatures de moins de 3 mètres ; des Tests de **Cl** s'imposent donc aussi.

Comme il ne sortira pas de l'eau, les personnages à terre pourront le contourner ; il est cependant capable de porter une attaque à 3 mètres de la berge. Sa longueur totale est supérieure à 18 mètres et sa grande tête frappe aisément une cible qui se trouve dans l'eau à 5 mètres.

Au cours du round où apparaît le Ver des Rivières, les aventuriers sont automatiquement *surpris* — il portera une attaque avant qu'ils puissent réagir.

Cet animal est uniquement motivé par la faim — il frappera la plus grosse créature qu'il verra (éventuellement un cheval), plongera avec sa proie et s'éclipsera pour la dévorer. De plus, bien qu'il ne soit pas classé parmi les espèces intelligentes, il n'est pas totalement stupide. Si les aventuriers restent hors de portée et l'arrosent de projectiles, il abandonnera son attaque au bout de 2-3 rounds, plongera et suivra le courant — il n'attendra pas de se faire tuer s'il n'a pas une chance de survivre et de se procurer un repas.

La Troupe du Chaos

Cet incident peut se dérouler n'importe où, mais de préférence à l'intérieur des Terres Déformées. Si les pillards survivent à la première rencontre, ils pourchasseront les aventuriers jusqu'à ce qu'ils les massacrent au nom de Khorne.

Rojax Bainsanglant, un Champion de Khorne, commande une petite troupe d'Hommes-bêtes dans les Terres Déformées. Il est persuadé que, en versant une quantité suffisante de sang, Khorne aura une mainmise assez forte sur cette zone pour lui permettre de se développer ; le Domaine du Chaos se prolongera alors sur le sud du Vieux Monde et même plus loin, et le monde sera coupé en deux. Pour accomplir ce but glorieux, voilà deux ans qu'il parcourt les Terres Déformées et qu'il tue toutes les créatures qui croisent son chemin.

Bainsanglant est un commandant à l'imagination débordante ; avec ses combattants, il est responsable de la disparition de groupes les dépassant largement en nombre et en force. Plusieurs tactiques ont leur faveur : entre autres, l'embuscade — Bainsanglant apparaît et charge la cible ; deux rounds plus tard, lorsque les victimes se sont bien préparées à affronter un Guerrier du Chaos solitaire, les Hommes-bêtes attaquent par l'arrière. Le tir de projectiles à partir d'un endroit couvert est aussi très apprécié, ainsi que les diversions permettant de diviser une cible particulièrement importante ou coriace, afin de s'en occuper morceau par morceau. Pour Bainsanglant, la seule chose qui compte, c'est le sang, pas la manière dont il est versé.

La troupe du Chaos connaît bien les Terres Déformées et utilisera au mieux le terrain lorsqu'elle préparera ses embuscades. Ses membres combattront jusqu'à ce que la moitié d'entre eux soient morts ou incapacités ; à ce moment-là, ils battront en retraite. Si Bainsanglant est tué ou mis hors combat, tous les autres devront réussir un Test de **Cd** (avec leur propre score en **Cd**) ou fuir.

Joncs Sanguinaires

Cette rencontre se déroule sur terre, alors que les aventuriers doivent se frayer un chemin dans une végétation dense. Cinq Joncs Sanguinaires se sont mêlés aux broussailles et sont installés de telle sorte qu'il est impossible de passer sans se trouver à portée de 1D3 de ces plantes.

Lorsqu'un PJ tente de traverser la végétation, un des Joncs Sanguinaires l'attaque. S'il parvient à l'entraîner vers l'intérieur, 1-2 autres plantes se joindront à la curée. Les végétaux en compétition tireront la victime d'un côté puis de l'autre. C'est seulement quand une plante inflige des dommages alors que les deux autres n'y arrivent pas, qu'elle parvient à l'amener jusqu'à son tronc, ce qui la met hors d'atteinte des autres.



S'il vous faut motiver les aventuriers pour qu'ils entrent dans les fourrés, faites-leur remarquer des scintillements sur le sol, bien au cœur des buissons. Les restes des victimes précédentes comprennent 1D6 armes simples de natures diverses et 1D4-1 bijoux valant 1D10 x (1D10+10) CO pièce. Chacun de ces objets a 5% de chances d'être magique. De plus, il y a 1D10 x 10 CO en pièces et 25% de chances pour qu'il y ait 1D4-1 objets magiques déterminés au hasard.

Chimère

Cette créature apparaîtra aussi bien sur terre qu'au-dessus de l'eau. Sur terre, ce sera toujours dans une clairière où elle a la place de voler mais aussi de quoi réussir une approche discrète.

Elle descend en piqué et tente de remonter après s'être emparée d'une victime. La saisie est un succès si la Chimère réussit simultanément ses attaques de *griffes* et par *morsure* avec sa tête de lion sur une seule proie. Si la première attaque est ratée, elle reprendra de la hauteur et essaiera à nouveau. A chaque échec, lancez 1D6 : avec un résultat de 1-2, la Chimère abandonnera et s'enfuira à tire-d'aile.

Elle abandonnera aussi si elle encaisse plus de 10 points de dommages ou plus, sans réussir son coup.

Lorsqu'elle est alourdie par sa charge, sa vitesse de déplacement en vol est réduite de moitié et elle ne bénéficie plus de ses attaques de *griffes* ni de la *morsure* de sa tête de lion. Sa charge ne doit pas dépasser la taille humaine et elle préférera filer avec sa victime plutôt que de rester pour combattre.

Le PJ ainsi transporté peut se libérer en se tortillant s'il réussit *trois* Tests successifs d'**I** — un pour chaque prise — après quoi il tombera sur le sol ou dans l'eau. En réussissant un Test de **Dex**, il libérera son bras d'arme et pourra dégainer une arme de mêlée qu'il porte sur lui ; il attaquera avec une pénalité de -20 au **CC**. La Chimère le lâchera si son score en **B** est réduit à 10 ou moins, ou si sa proie lui inflige 10 points de dommages en un seul coup.

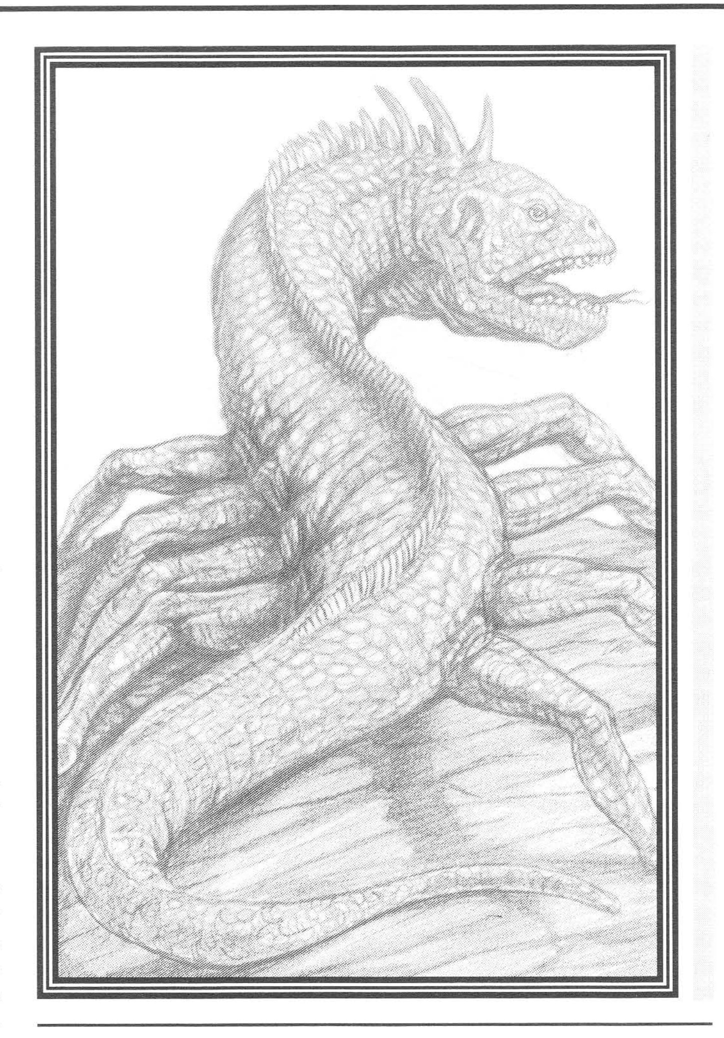
Basilic

L'emplacement idéal pour cette rencontre est sur la terre ferme, lorsque les aventuriers sont en plein cœur des Terres Déformées. Ils atteignent une clairière sombre, couverte de roches noires et grasses de toutes les tailles que le temps a rendues friables. Quel que soit le moment de la journée ou le temps, le ciel qui la surplombe est toujours couleur de plomb. Une lumière grise et terne permet de distinguer la clairière et son contenu, mais rien de ce qu'il y a au-delà.

Les aventuriers distingueront progressivement ce qui ressemble à des fragments de statues — une tête par-ci, une main sans doigts par-là, un morceau de jambe ailleurs. Les rares visages intacts sont tous figés dans une expression d'indicible horreur. Si vous devez plus insister sur les indices, les aventuriers trouveront des corps plus ou moins entiers parmi lesquels ils reconnaîtront des Humains, des Hommes-bêtes et même un couple d'Elfes. La plupart des morceaux sont fortement entaillés, comme s'ils avaient été heurtés à coups de ciseaux ou par les dents d'une énorme créature.

Les aventuriers prudents décideront peut-être de contourner cette clairière étrange et, de bien des façons, c'est la solution la plus sensée. S'ils explorent la clairière ou s'ils mettent plus d'une minute pour se décider, le Basilic — qui dormait à l'autre bout derrière un amas de pierres — se réveillera et les attaquera. Sa technique de chasse est simple : il garde ses distances et se sert de son regard jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'opposition, puis il dévore ses victimes pétrifiées. Il évitera autant que possible le combat rapproché.

Notez que les aventuriers doivent réussir des Tests de **Cl** contre la *peur* lorsque le Basilic se montre — ceux qui échouent s'enfuient loin de la clairière et ont probablement les plus grandes chances de survivre à la rencontre.



Terrain Chaotique

La vie sauvage des Terres Déformées n'est pas la seule à avoir été affectée par la météorite — comme le domaine du Chaos, cette terre a été distordue et déformée en de multiples endroits. Voici quelques suggestions d'anomalies :

L'Eclaircie Ténébreuse

Les aventuriers arrivent devant une petite clairière. Du moins, elle paraît petite, mais en réalité c'est difficile à dire car elle est entièrement plongée dans l'obscurité la plus totale, aussi absolue qu'au fond d'une mine ; la *Vision Nocturne* ne sert à rien, et même les sources de lumière magiques ne réussissent pas à pénétrer ces ténèbres.

Les aventuriers peuvent contourner cet endroit s'ils le désirent. S'ils le traversent, ils doivent effectuer un Test de *Risque* à chaque round (à -10 s'ils vont à une allure *normale* et à -40 à une allure *rapide*) pour ne pas heurter un obstacle invisible et perdre 1D3-1 **B**, sans tenir compte de l'*Endurance* ou des armures. Les obstacles — et les fosses, ô combien plus dangereuses — seront évités avec un minimum de précautions, par exemple en tâtant le terrain avec un bâton. Vous êtes libre de faire intervenir une vie animale hostile. Cet endroit est parfait pour des créatures qui n'ont pas besoin de visibilité pour se diriger : des chauves-souris géantes, entre autres. Les personnages subissent une pénalité de -50 en **CT** et de -20 en **CC** dans l'obscurité.

Rivière Inversée

A un certain moment de la traversée des Terres Déformées, le cours de la rivière a été inversé. Autrement dit, sur une centaine de mètres, le

courant *remonte*. Si les aventuriers voyagent sur l'eau, lorsqu'ils atteindront l'endroit où la rivière normale rencontre la rivière inversée, ils ne pourront continuer leur chemin qu'en luttant *contre* le courant. Ils finiront par atteindre le point où les flots reprennent leur déplacement normal et ils pourront de nouveau se laisser entraîner.

Le phénomène qui affecte l'eau dans la partie inversée — d'où elle vient, où elle va — est un mystère dont la réponse n'est connue que des grandes Puissances du Chaos. Si vous le souhaitez, les aventuriers effectueront un Test d'**Int** après avoir franchi cette portion de rivière : lorsque le test est *réussi*, le personnage, obsédé par cette contradiction de la loi naturelle, acquiert un Point de Folie. Dans le cas contraire, il n'est pas perturbé — son imagination défaillante ne permettra jamais à un tel phénomène de l'inquiéter.

Cascade à Bascule

Alors qu'ils descendent une partie apparemment ordinaire de la rivière, les aventuriers s'aperçoivent soudain qu'ils approchent d'une cascade déchaînée. Bien que les berges parfaitement régulières permettent de la contourner, les flots plongent de plusieurs dizaines de mètres dans un gouffre qui n'est pas plus large que la rivière. Au fond, l'eau fait volte-face et remonte à la même allure vers la surface et la rivière reprend son cours normal.

Si les aventuriers tombent dans cette étrange cascade à bord d'un radeau ou d'un bateau, tout ce qui se trouve sur le pont et qui n'est pas fixé a 50% de risques de passer par-dessus bord et d'être définitivement perdu. Les personnages doivent réussir un Test d'**I** pour ne pas subir le même sort ; cependant, en cas d'échec, ils sont emportés par le courant et finissent par rejoindre la surface en ayant perdu 1D3-1 **B**, quelles que soient leur armure et leur *Endurance*. Quiconque tente d'escalader la bordure pour descendre au fond du gouffre doit réussir un Test sous la moyenne de **F** x10 et d'**I** à chaque round pour ne pas être arraché à la roche glissante par la force du courant. Les conséquences sont les mêmes que pour une chute dans l'eau.

Cet effet est là pour donner quelques frayeurs, plutôt que pour représenter un réel danger ; cependant, comme pour la *Rivière Inversée*, ci-dessus, chaque personnage peut tenter *d'échouer* à un Test d'**Int** pour ne pas laisser l'impossibilité de la cascade l'obséder et lui faire acquérir un Point de Folie.

Le Pont des Soupirs

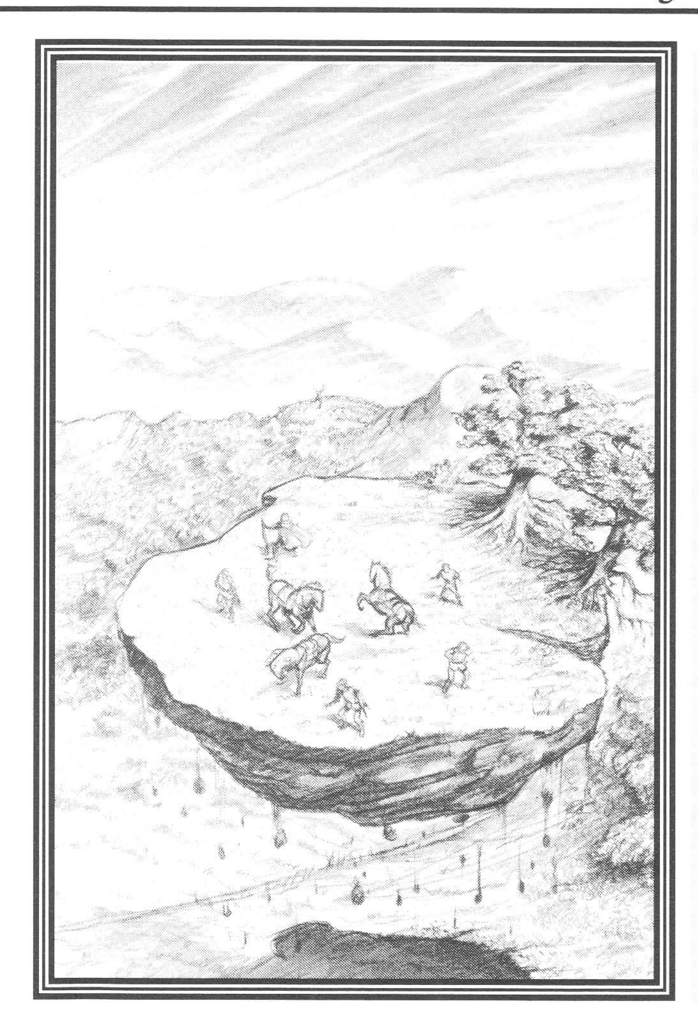
Qu'ils voyagent sur terre ou bien sur l'eau, les aventuriers aperçoivent un pont lointain et commencent à entendre des soupirs et des sanglots portés par le vent. En se rapprochant, ils verront que le pont est entièrement construit en os. Un examen plus attentif permettra de réaliser que pratiquement chaque espèce dont ils ont entendu parler est présente, ainsi que quelques autres complètement inconnues.

Ce pont est absolument inoffensif, mais il affecte fortement les nerfs des gens : en passant à côté — ou par-dessus — chaque personnage doit réussir un Test de **Cl**. Ceux qui échouent perdent 1D10 points de **Cl** pendant le temps qu'ils resteront dans les Terres Déformées.

Elévation

Au premier abord, cet endroit paraît tout à fait normal. Il peut même s'agir d'une portion de rivière. Mais dès que les aventuriers en franchissent le périmètre, un morceau de terrain de 12 mètres de diamètre s'élève très rapidement dans les airs jusqu'à atteindre une altitude de 30 mètres. Dans le cas de la rivière, une partie de son lit bondit vers le ciel en emportant le radeau et ses passagers et en laissant toute l'eau sur place.

Quiconque souhaite sauter au début de la montée doit réussir un Test d'**I** (*Acrobatie* +10). Il aura alors quitté en toute sécurité le terrain mouvant. Si le test échoue, le personnage aura aussi abandonné la plate-forme,



mais son atterrissage sera difficile. Il tombera de 1 mètre pour chaque tranche de 10 points d'échec (arrondir à la dizaine la plus proche) ; ainsi, pour un échec de 25 points, la chute sera de 3 mètres, avec 77 points, elle atteindra 8 mètres, etc.

Quant à ceux qui seront restés sur les hauteurs, ils bénéficieront d'une excellente vue sur les Terres Déformées, tout en ayant un léger problème — comment redescendre ? S'ils attendent, lancez 1D10 toutes les heures ; sur un résultat de 1, la terre retourne à la terre. Autrement, les aventuriers devront se débrouiller.

Un Cairn de Crânes

Une petite clairière est dominée par un immense empilement de crânes, de 9 mètres de haut et 9 mètres de large à la base. Toutes sortes de créatures y sont représentées — Humains, Hommes-bêtes, Orques, Nains, monstres de toutes les espèces ; un crâne de Dragon est même visible. Un vent aux relents putrides souffle à travers la zone dégagée (mais s'arrête brutalement en atteignant le bord) et dans l'air résonnent des rires déments — peut-être même est-ce Khorne au trône cuivré.

A l'image du *Ponts des Soupirs*, cet emplacement n'est là que pour jouer avec les nerfs des aventuriers ; chacun d'eux doit réussir un Test de **Cl** ou perdre 1D10 points de **Cl** jusqu'à ce qu'il sorte des Terres Déformées.

Les Rapides Entrent dans la Danse

Ce nouvel aspect de la rivière prend tout son intérêt si le groupe se déplace sur une embarcation. A première vue, cela ressemble à des rapides normaux, mais, en se rapprochant, tous remarqueront que les rochers se déplacent.

Leur objectif malveillant est d'encercler et de broyer le vaisseau qui approche ; celui qui dirige le radeau doit réussir un Test sous la moyenne de ses scores en **Int** et en **I** (*Potamologie* +10, *Canotage* +10, *Manœuvres Nautiques* +10) pour réussir son parcours entre les rochers agressifs. S'il échoue, l'embarcation coule immédiatement et tout ce qui n'est pas porté par les aventuriers disparaît au fond de l'eau. Les personnages (et leurs chevaux) doivent sauver leur peau en nageant, et réussir un Test de *Risque* (*Natation* +10) pour ne pas perdre 1D3 **B**, quelles que soient l'armure et l'*Endurance*.

Colonne Mystique

Au milieu d'une clairière (ou de la rivière) se dresse une colonne cannelée de cuivre lustré. Mesurant 12 mètres de haut, elle est considérée, au niveau de l'escalade, comme une surface *lisse*. En fait, elle est *si* lisse que tous les tests se font avec une pénalité de -20.

Au sommet, un léger évidement soutient un œuf blanc en pierre polie. Le *Sens de la Magie* révélera qu'il produit une incroyable aura magique. Même les études les plus approfondies ne permettront jamais de lui découvrir la moindre utilité, tout simplement parce que cet œuf magique n'a aucune capacité. Ainsi va le Chaos.

Couche de Glace

Les aventuriers se retrouvent devant une plaine de glace, qui s'étend sur 1,5 kilomètres dans toutes les directions. S'ils se déplacent sur la rivière, elle est gelée à partir de ce point. La pellicule de glace est considérée comme un *terrain difficile* ; tout personnage qui combat ou accomplit d'autres actions énergiques doit réussir un Test d'**I** ou déraper.





Le Tranchant de l'Herbe

Un champ de 30 mètres de large est couvert de hautes herbes fournies. Sur la rivière, l'embarcation arrive devant une zone marécageuse envahie par ce même type de végétation ; elle doit être soit abandonnée, soit traînée jusqu'à ce que l'eau redevienne claire.

Les brins d'herbe sont aussi aiguisés et durs qu'un rasoir — le terrain est *difficile* et chaque créature qui le traverse encaisse un coup de **F** 0 à chaque round, à cause des lacérations. La finesse de ces lames permet de doubler la valeur en points d'armure des jambières de métal.

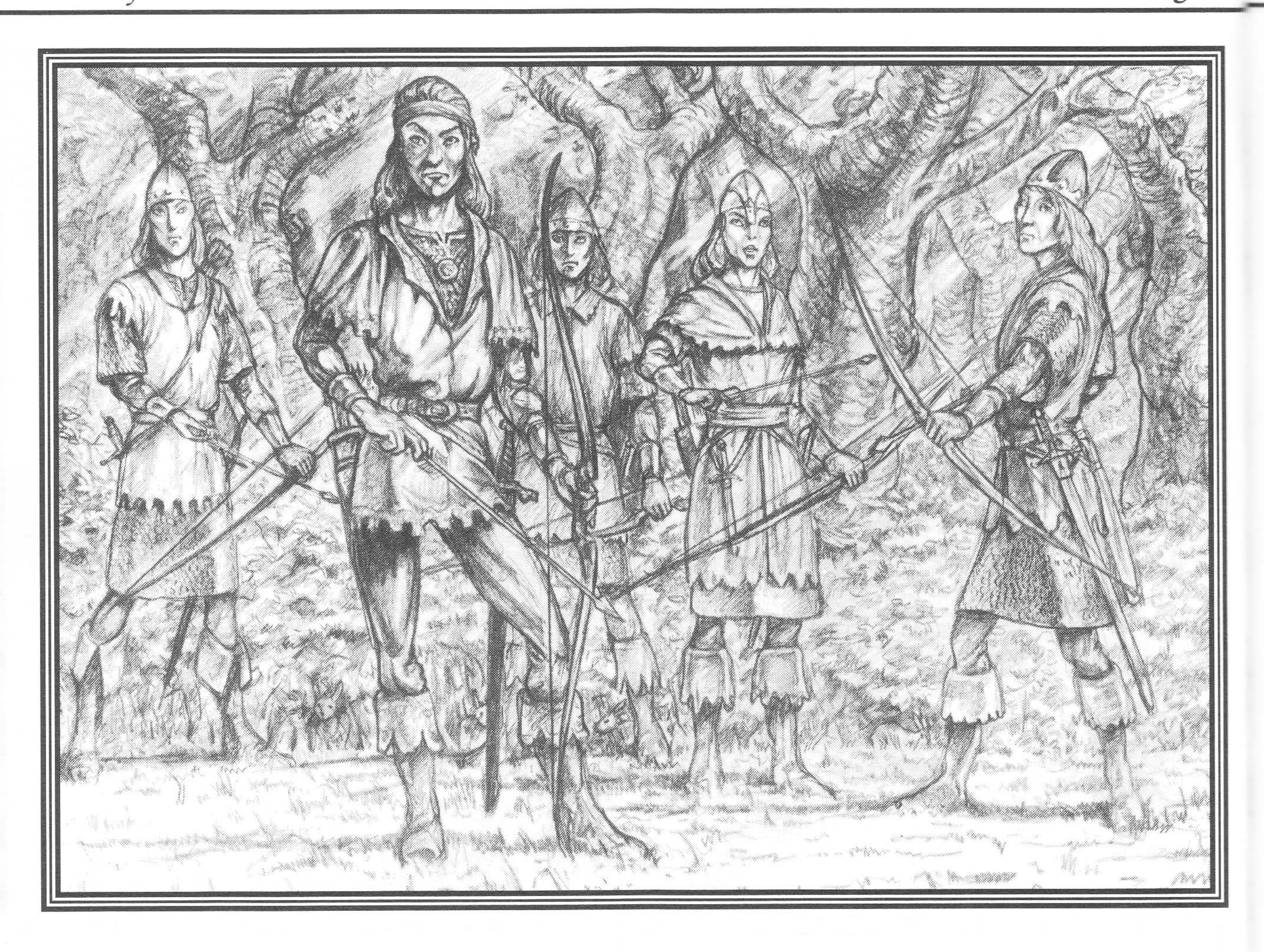
Forêt Cristalline

Une zone est rendue resplendissante par une étrange végétation constituée de cristal translucide. Cette forêt étonnante s'étend sur 20 mètres et sa surface irrégulière fait partie des *terrains difficiles*, ce qui réduit le mouvement au quart de l'allure normale.

La forêt de cristal est aussi mortelle que belle ; lorsque le soleil frappe certains éléments sous des angles particuliers, la lumière est concentrée et réfractée de cristal en cristal jusqu'à ressembler à un rayon laser. Chaque créature qui traverse la forêt doit réussir un Test de *Risque* à chaque round ou être atteinte par un rayon de lumière matérialisée infligeant un coup de **F** 3. Ce phénomène est traité comme un tir de projectiles normal.

Sortir des Terres Déformées

L'influence du Chaos sur les Terres Déformées finit cependant par s'affaiblir ; les aventuriers se rendent compte qu'ils vont bientôt sortir de



cette étrange région. Les deux rencontres suivantes viennent agrémenter cette partie du trajet et peuvent se produire à tout moment entre les Terres Déformées et le cercle de pierres.

L'Ermite

Alors qu'ils suivent une piste étroite dans la forêt, les PJ entrent soudain dans une clairière possédant un étrange occupant. Au milieu, une pierre plate, presque circulaire de 1,80 m de large, est suspendue à deux cordes, elles-mêmes accrochées à deux gros arbres. Une créature humaine vêtue d'une tunique orange vif est installée sur cette étrange balançoire, les jambes croisées, et semble se concentrer pour maintenir l'équilibre précaire de son perchoir. Des flacons et des petits tas d'aliments divers sont placés par terre, juste devant elle.

Cet ermite, un disciple d'un vague culte religieux, vit depuis quatre ans dans cette clairière, à la recherche de la lumière. Les autres habitants des environs le considèrent comme un saint homme. Comme il ose vivre là, ils supposent qu'il possède de grands pouvoirs magiques ; ils lui font des offrandes de nourritures et de boissons et ils empêchent que quiconque ou quoi que ce soit vienne le déranger. En fait, l'ermite survit grâce au respect de ses voisins plutôt qu'à ses propres capacités.

Les gens venant parfois lui demander conseil, l'ermite a recueilli une grande quantité d'informations sur les environs. Il restera assis à écouter les aventuriers s'ils lui posent des questions, mais ses réponses seront toujours énigmatiques et parfois n'auront aucun sens pour le commun des mortels ; on peut supposer que l'auditeur doit être éclairé par la même lumière spirituelle pour leur accorder une signification.

Bien qu'il puisse fournir quelques indications intéressantes, sa présence permet surtout de détendre l'atmosphère après le circuit effroyable qui vient de précéder. Vous trouverez ci-dessous quelques illustrations de sa sagesse et de son entendement. Vous pouvez en préparer d'autres de la même veine avant la séance de jeu, et vous devriez même vous exercer à l'interpréter. Votre visage doit absolument afficher une expression de grand sérieux et de sérénité (l'ombre d'un sourire suffira à tout réduire à néant) et vous énoncerez ses déclarations avec une gravité et un sérieux extrêmes.

« MEME LA LIBELLULE EST IMMOBILE JUSQU'À CE QU'ELLE BOUGE. »
Cette phrase n'a aucun rapport avec l'aventure, mais vous vous amuserez en regardant les joueurs tenter de lui donner un sens. Ils y verront peut-être une référence à Torgoch. Rien ne leur disant qu'il s'est déplacé, ils pourraient penser qu'il n'a pas bougé et peut-être les PJ le chercheront-ils dans le site sous le cercle de pierres. Il est également possible qu'ils ne lui accordent aucun sens particulier.

« L'HOMME QUI RECHERCHE LA RÉPONSE DOIT D'ABORD COMPRENDRE LA QUESTION. »
L'ermite répondra ainsi à quiconque viendra lui demander conseil. Sur le plan général, c'est une recommandation très importante — assurez-vous de bien savoir à quoi vous avez affaire avant de chercher la solution — mais elle n'a aucun rapport particulier avec l'aventure.

« DANS LA COQUILLE DU PROBLEME RÉSIDE LA CHAIR DE LA SOLUTION. »
Cette affirmation sera énoncée si les PJ s'entêtent à déranger l'ermite avec des questions anodines ou sans réponse possible.

« L'HONNETETÉ DE VOTRE EXPRESSION N'EST DÉPASSÉE QUE PAR LA PROFONDEUR DE VOTRE COMPRÉHENSION. »
Un personnage qui a fourni la réponse en posant la question se verra opposer cette douce rebuffade. Par exemple : *« Que trouve-t-on de l'autre côté de cette clairière ? Encore de la forêt ? »*

« LA MORT, COMME LA VIE, N'EST QU'UN ÉTAT TRANSITOIRE. QUI PEUT DIFFÉRENCIER LE REVE DU REVEUR ? »
Cette phrase répondra à toute menace de violence. L'ermite ne craint pas la mort et ne lèvera pas la main pour se défendre s'il est attaqué.

« **QUE CELUI QUI VEUT CONNAITRE LA FORET POSE LA QUESTION À L'ARBRE. CELUI QUI NE PEUT ENTENDRE L'ARBRE PARLER PEUT ENTENDRE D'AUTRES VOIX.** »

L'ermite suggère aux aventuriers d'aller interroger d'autres personnes qui vivent, de préférence, dans la forêt. Il fait référence aux Elfes de la rencontre suivante.

« **LE CHEMIN DE LA LUMIERE EST LONG ET LE VOYAGEUR DOIT SE NOURRIR EN COURS DE ROUTE.** »

C'est une façon de demander aux voyageurs de laisser un don, sous forme de nourriture ou de boisson, avant de partir. S'ils omettent de le faire, l'ermite attendra qu'ils soient presque tous dans les bois et incantera rapidement une *Malédiction* sur le dernier personnage. Celui-ci devra réussir un Test de **FM** ou se retrouver avec une éruption cutanée qui le démangera et imposera une réduction de -5 à tous les tests de **Cd**, **Int**, **Cl**, **FM** et **Soc**.

« **VOUS ACCORDEZ VOTRE TEMPS AVEC GÉNÉROSITÉ. PEUT-ETRE POURRIEZ-VOUS MAINTENANT EN FAIRE PROFITER D'AUTRES.** »

Ce discret congédiement sera le bienvenu lorsque vous ou les joueurs en aurez assez de cette rencontre.

Les Elfes

A leur arrivée dans une nouvelle clairière dans laquelle se dresse un arbre immense, les aventuriers sont accueillis par deux flèches qui volent hors de la végétation et se plantent, frémissantes, au pied du personnage le plus susceptible.

Avant qu'ils puissent réagir, cinq Elfes s'avancent à l'autre bout de la surface dégagée — tous portent des arcs et trois ont une flèche en place, prête à être décochée. Ils sont vêtus de cottes de mailles et possèdent des épées et des dagues en plus de leurs arcs.

L'un d'eux s'adresse aux PJ, en Elthárin si le groupe comprend un ou plusieurs Elfes, sinon en Occidental, avec un fort accent mais compréhensible. Son ton et son attitude générale sont nettement soupçonneux.

« Halte ! Vous êtes entourés d'arcs ! Pourquoi venez-vous des Terres Déformées dans la forêt de Sith Fascoluinne ? »

Les aventuriers doivent décider de la manière dont ils vont répondre à ce défi. Ecoutez ce qu'ils disent puis faites faire au personnage le plus bavard un Test de **Soc** — sans oublier le modificateur de -20 pour les non-Elfes — et ajoutez-y +/-20 selon la *crédibilité* (et non pas la véracité) que vous accordez à l'histoire racontée. Si les PJ ont récupéré la pointe de flèche en argent, dans la grotte des Minotaures, ils bénéficieront d'un modificateur de +10 en **Soc** s'ils la remettent aux Elfes. Elle n'a pas de valeur intrinsèque, mais appartenait au frère de l'un d'eux, qui était parti en expédition dans les Terres Déformées et n'en est jamais revenu.

Si le test réussit, le chef des Elfes accepte leur récit. Sinon, les aventuriers seront retenus sur place pendant un moment, le temps pour eux de convaincre leurs interlocuteurs qu'ils ne sont pas des adeptes du Chaos. Attaquer les Elfes à ce stade serait malvenu — la menace des archers n'était pas réelle, mais les aventuriers ne peuvent pas le savoir. Cependant, toute manifestation hostile provoquera le départ des trois flèches restantes et les Elfes formeront un écran protecteur devant leur chef pendant qu'il incantera des sorts. Ils se retireront ensuite dans la forêt sans cesser de combattre, se fondront dans les sous-bois grâce à leurs compétences et se dirigeront vers leur village pour rassembler une troupe de guerre.

Dans ces conditions, peu de temps après que leur camp pour la nuit aura été établi, les aventuriers seront attaqués par un groupe de 3D6+6 Elfes (ayant le profil d'éclaireur déjà indiqué). Dès qu'ils compteront 1D6 blessés, ils se replieront dans la forêt. Les aventuriers ne les verront plus mais ils seront régulièrement harcelés pendant les deux jours suivants.

Erimayfin, leur chef, est sensiblement plus âgé que les autres — un Elfe qui réussit un Test d'**Int** estimera qu'il a deux cents ans. A l'époque où Torgoch et ses guerriers passèrent par là, c'était encore un jeune guerrier et il peut fournir un certain nombre d'informations intéressantes — et en particulier sur le signe du culte auquel il est fait référence dans le *Document 8* et qui est apparemment indispensable pour entrer dans le temple souterrain.

Les Elfes de cette région subirent les attaques de l'Alliance de la Hache Sanglante pendant de longues années, le pire moment ayant été cent ans plus tôt (depuis les attaques ont cessé). La mémoire des Elfes étant aussi persistante que leur vie est longue, leur haine des Orques ne s'est pas amoindrie pendant le dernier siècle. Par conséquent, ils leur viendront en aide (ou, du moins, ils ne les retiendront pas, selon l'impression produite jusque-là) si les PJ peuvent les convaincre que leurs actions ne pourront que nuire aux Orques. Erimayfin connaît l'emplacement du cercle de pierres et, si ses visiteurs lui parlent d'un chef orque transportant une puissante relique, il se souviendra de bien des choses :

« Je me rappelle de la dernière fois où les Orques sont allés dans le cercle. Ils l'ont utilisé pendant des siècles, mais cette fois-là, ce fut différent. Presque tous étaient déjà repartis vers l'est. Pendant quelques semaines, nos éclaireurs ont éliminé des petits groupes — de l'ordre d'une douzaine d'individus et non plus les centaines auxquelles nous étions habitués — et puis celui-là est venu.

Ils étaient peu nombreux, mais leur chef était différent. Ses yeux luisaient d'un éclat rouge, comme des braises mourantes. Je ne les oublierai jamais. J'étais en embuscade, avec un groupe d'archers, lorsque les éclaireurs les défièrent. Nous étions quatre fois plus nombreux et pourtant seuls trois de nous survécurent. L'Orque aux yeux rouges avait un cristal — de forme étrange et qui brillait du même éclat rouge que ses yeux. Du feu s'est abattu sur les éclaireurs et les archers et nous avons fui alors que les Orques passaient.

Je les ai suivis de loin pendant que les autres survivants allaient donner l'alarme. Ils se rendirent au cercle de pierres et leur chef accomplit un étrange rituel ; il suivit le périmètre entier des pierres, dans le sens des aiguilles d'une montre, avec l'avant-bras droit dressé devant lui, la main gauche qui tenait l'épaule droite, et une flamme avec lui. Je ne sais pas ce qui s'est passé ensuite — un des gardes m'a repéré et j'ai dû m'enfuir.

Peu après, le feu vert est tombé du ciel et la flétrissure des Terres Déformées s'est abattue sur la forêt. En cent ans, elle s'est étendue jusque-là et, quoique nous tuions les créatures qui sortent de cette région souillée, nous ne pouvons pas empêcher cette corruption de se développer. »

Guérison

Les aventuriers ont peut-être besoin de se reposer et de récupérer après la traversée des Terres Déformées ; rien ne les empêche de le faire ici. Torgoch et le Cristal de Feu n'ont pas bougé depuis cent ans, quelques jours de plus ou de moins ne feront donc pas de différence. Il faut cependant que les PJ aient fait bonne impression sur les Elfes pour être accueillis au village de Sith Fascoluinne et pour bénéficier de la nourriture et des soins dont ils ont besoin. Les Elfes se feront un plaisir de les assister, surtout s'ils laissent entendre qu'ils comptent emporter le Cristal loin, très loin.



Les Gardiens de la Colline

Et voici le chapitre final de cette aventure. Après avoir franchi durement les Terres Déformées, les aventuriers découvrent le cercle de pierres qui est, d'une certaine manière, relié à la principale base des Orques dans la Vallée du Yetzin. Ils ont certainement réuni assez d'indices pour savoir comment entrer dans le complexe souterrain, où ils découvriront tout ce qui reste des rêves de puissance de Torgoch.

Mais pour prendre possession de la pierre, ils devront se frayer un chemin à travers des défenses centenaires, des malédictions antiques et — en dernier — à travers les pouvoirs du Cristal lui-même.

Le Funeste Destin de Torgoch

Au moment où Torgoch a atteint la base principale, il avait considérablement accru ses connaissances concernant les pouvoirs de la relique. Il savait que, s'il arrivait à la maîtriser intégralement, sa puissance lui permettrait de lutter à armes égales avec les grands prêtres des Terres Sombres. Son esprit se mit à développer des rêves grandioses de retour dans son pays, de vengeance contre les prêtres qui l'avaient abandonné et d'unification de la race gobelinoïde sous sa bannière. Aucun Orque ne pourrait certainement égaler ses pouvoirs, et aucun ne pourrait l'empêcher de fonder un empire gobelinoïde qui rivaliserait avec l'Hégémonie Hobgobeline. Une fois son royaume établi, le monde entier pourrait être conquis. Torgoch, le chef de guerre de l'Alliance de la Hache Sanglante ; Torgoch, le maître du monde ; Torgoch, l'invincible ; Torgoch, le dieu.

Progressivement, pendant son voyage, Torgoch s'est isolé de ses troupes. En améliorant sa maîtrise du Cristal, il découvrit que le sommeil ne lui était plus nécessaire. Il passait des journées entières, enfermé avec sa pierre magique, et négligeait ses hommes. Ses yeux devinrent rouges et se mirent à luire d'un éclat nouveau. Sa personnalité se modifia, le faisant passer de l'état de chef de guerre entreprenant et efficace à celui d'un introverti dont l'obsession tourne autour de lui-même. Et des rumeurs commencèrent à circuler parmi ses soldats.

Comme la plupart des guerriers orques, ils craignaient et se méfiaient de la magie. Lorsqu'ils virent les effets qu'avait cette pierre sur le chef qu'autrefois ils révéraient, ils s'inquiétèrent. Ils savaient que le retrait de la vallée et le retour dans les Terres Sombres allaient en contradiction directe avec les ordres donnés par les grands prêtres de l'Alliance de la Hache Sanglante, et ils redoutaient ces prêtres plus que toute autre chose. Les premières désertions se produisirent au printemps, après le départ de la tour ; lorsque Torgoch atteignit la base principale, les forces qui lui restaient étaient visiblement trop faibles pour survivre à la traversée des Principautés Frontalières.

Frustré et amer, Torgoch s'isola complètement dans la salle de l'autel de l'ancien temple — désormais sa salle du trône — et se mit à ressasser ses pensées. Il établit enfin un plan pour sa revanche qui confirma la réalité de ce qui n'était jusque-là que des rumeurs : le pouvoir du Cristal lui avait fait tourner la tête et il était maintenant fou.

Torgoch maîtrisait alors parfaitement le Cristal de Feu et détenait donc un pouvoir magique supérieur à ce qu'un Orque a jamais eu à sa disposition. A une époque plus lointaine, il aurait pu être acclamé comme un dieu.

Cette pensée jaillit dans son esprit et il décida que, avec les pouvoirs du Cristal, il pouvait affronter les quatre divinités orques sur un pied d'égalité pour les obliger à punir les prêtres menteurs et à l'accepter dans leur nombre.

Après avoir donné ordre à ses officiers loyaux de l'enfermer dans la salle de l'autel et de garder le reste du site — une tâche qu'ils accomplissent depuis — il se servit du Cristal pour créer deux barrières magiques, une autour du trône sur lequel il était assis et une autour de la relique proprement dite, qu'il avait placée devant lui, à peu de distance, pour qu'elle concentre les sorts qu'il souhaitait incanter. Il pensait que ces barrières le protégeraient de toutes les attaques magiques et physiques de sorte que, même si les dieux se sentaient terriblement offensés, ils ne seraient pas capables de lui faire du mal. Et s'ils ne parvenaient pas à l'affecter, ils devraient finalement exécuter sa volonté. Malheureusement pour lui, les barrières s'avérèrent insuffisantes pour le protéger de toutes les sortes de dommages.

Lorsqu'il contacta les dieux, ceux-ci ne furent pas du tout contents de l'entendre et ils exprimèrent leur colère très clairement. Leurs attaques magiques furent insuffisantes pour briser ses défenses, mais le tremblement de terre résultant endommagea gravement le niveau inférieur de l'installation. Le lit d'une rivière proche fut déplacé, la montée du niveau de l'eau provoqua l'inondation de certaines salles. N'ayant pas réussi à détruire Torgoch physiquement ou par la magie, les dieux des Orques découvrirent une faille dans ses protections : ils disposaient, en effet, d'une troisième manière de l'attaquer.

Torgoch avait omis la possibilité d'une attaque psychique. Bien que les dieux ne pussent l'écarteler physiquement comme ils le souhaitaient, ils s'emparèrent sans aucune difficulté de son esprit affaibli et firent subir à son âme tourmentée torture sur torture au cours des années qui suivirent.

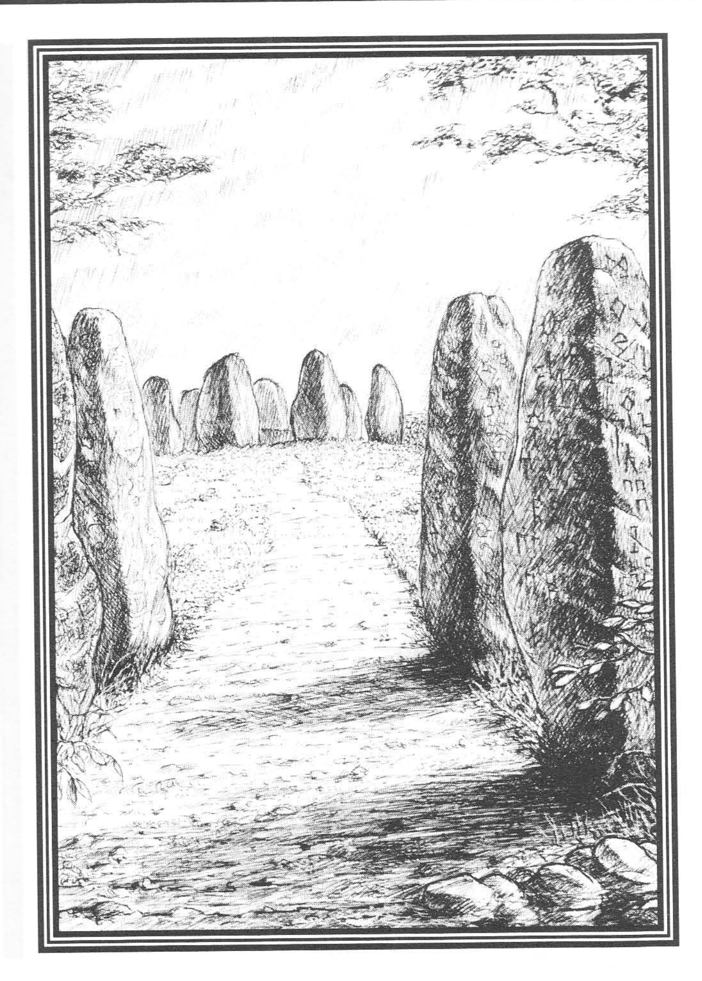
Tel qu'il existe désormais, Torgoch n'est plus qu'une enveloppe. Dans la membrane qu'est son corps éternel, quelques fragments d'intelligence distordue et tortueuse ont survécu et ne sont plus occupés que par une seule idée : le Cristal est son trésor le plus précieux et il doit être protégé à tout prix.

Les autres Orques — tout ce qui restait de l'autrefois puissante Alliance de la Hache Sanglante — n'ont pas échappé au courroux des dieux. Ses officiers, désormais des morts-vivants, sont condamnés à monter la garde et patrouillent sans cesse dans le souterrain. Ses autres troupes sont enterrées autour du cercle de pierres qui délimite le site et leur damnation est la non-vie éternelle. Dans cet état, ils sont prêts à détruire tous ceux qui pourraient entrer dans le souterrain et libérer Torgoch l'hérétique.

La Base de Puissance

La base principale de l'Alliance de la Hache Sanglante a été construite par un culte druidique humain. Elle avait été conçue pour capter naturellement les lignes de force tellurique et transférer l'énergie magique aux membres du culte présents près des autels.

Le complexe n'ayant pas d'entrée matérialisée, aucun visiteur indésirable ne pouvait y pénétrer — le seul accès possible passait par un mécanisme de téléportation. Il appartenait à un plus grand réseau qui permettait



aux anciens Druides de se déplacer le long des lignes de force tellurique à la vitesse de la pensée.

L'histoire ne fait pas état de ce qui est survenu aux bâtisseurs du site, mais les prêtres de l'Alliance de la Hache Sanglante en ont, peu importe comment, découvert le secret au cours de leur passage un siècle plus tôt. Ils ne soupçonnèrent pas que le réseau secret des Druides aurait pu les transporter pratiquement n'importe où dans le Vieux Monde, mais ils apprirent à se servir de l'entrée par téléportation qui assure au complexe la plus grande sécurité

La première vision que les aventuriers auront de l'endroit se produira sans doute à partir de la rivière — montrez alors aux joueurs le *Document 11*. Si vous faites jouer cette série d'aventures dans le désordre et que les personnages disposent déjà d'un ou de plusieurs Cristaux du Pouvoir, ces derniers commenceront à luire à environ 1,6 km avant d'atteindre le cercle de pierres.

La végétation qui a poussé sur la rive se sépare soudainement pour laisser apparaître une avenue encadrée de pierres levées, chacune étant plus grande qu'un homme. Sur les pierres proches de la rivière, d'antiques inscriptions sculptées sont encore apparentes ; tout personnage disposant de la compétence *Pictographie — Druide* les interprétera en réussissant un Test d'**Int**. Elles indiquent que c'est un lieu de pouvoir et de sécurité et un site sacré de la Foi Antique. L'absence totale de cris d'oiseaux et d'animaux donne à la clairière une atmosphère sinistre.

Les personnages disposant du *Sens de la Magie* sentiront l'aura de magie qui entoure le cercle — c'est effectivement un lieu de pouvoir. Cependant, en réussissant un Test d'**Int**, un Druide ou un Ovate ayant cette même compétence pourra se rendre compte que le site a été souillé ou désacralisé. Les animaux, y compris les montures ou les bêtes de somme, n'entreront dans la clairière qu'à contrecoeur.

Les aventuriers y sont parfaitement à l'abri, tant qu'ils ne pénètrent pas dans le périmètre du cercle de pierres — l'idéal serait qu'ils accomplissent le rituel d'abord, pour invoquer la flamme sur l'autel qui active le mécanisme de téléportation. Si une créature vivante, de toute espèce, franchit cette limite, passez à la section suivante.

Les Morts se Lèvent

Dès qu'une créature vivante entre dans le cercle de pierres, un son déchirant et irréel résonne dans la clairière. La prairie bouillonne comme un courant chargé de poissons, des membres osseux déchirent le sol, tendant leurs griffes vers le ciel, l'autel et l'être vivant le plus proche. Rapidement des douzaines de squelettes, vêtus de lambeaux, maniant des haches, s'avancent vers le cercle de pierres ; bien d'autres encore surgissent de la terre et trébuchent parmi les arbres.

Ces morts-vivants sont les restes des nombreux éléments de l'Alliance de la Hache Sanglante qui moururent dans la vallée et furent ramenés pour être enterrés là. Leur nombre est égal à ce dont vous avez besoin — faites-en apparaître plus à chaque round que ce que les aventuriers ont éliminé. Après deux ou trois rounds de combat, les joueurs devraient réaliser que leurs personnages sont dans une position désespérée.

Si les aventuriers entrent précipitamment dans le cercle, ils se retrouveront dans une situation difficile — encerclés par des morts-vivants en nombre infini, leur seul espoir consiste à accomplir le rituel et à s'enfuir dans le complexe. Insistez sur le côté dramatique dans votre mise en scène — un personnage tente désespérément de mener à terme la cérémonie alors que ses camarades l'entourent, épaule contre épaule, afin de repousser les hordes de Squelettes orques.

Une équipe qui insisterait pour les exterminer finira par être submergée par les morts-vivants. Si vous voulez prouver votre infinie bonté, vous leur permettrez de voir le fantôme emplumé d'un prêtre de l'Alliance qui exécute le rituel, monte sur l'autel et disparaît. S'ils ne saisissent pas une telle allusion, ne vous gênez pas pour les exterminer. Ce sera un bon débarras !

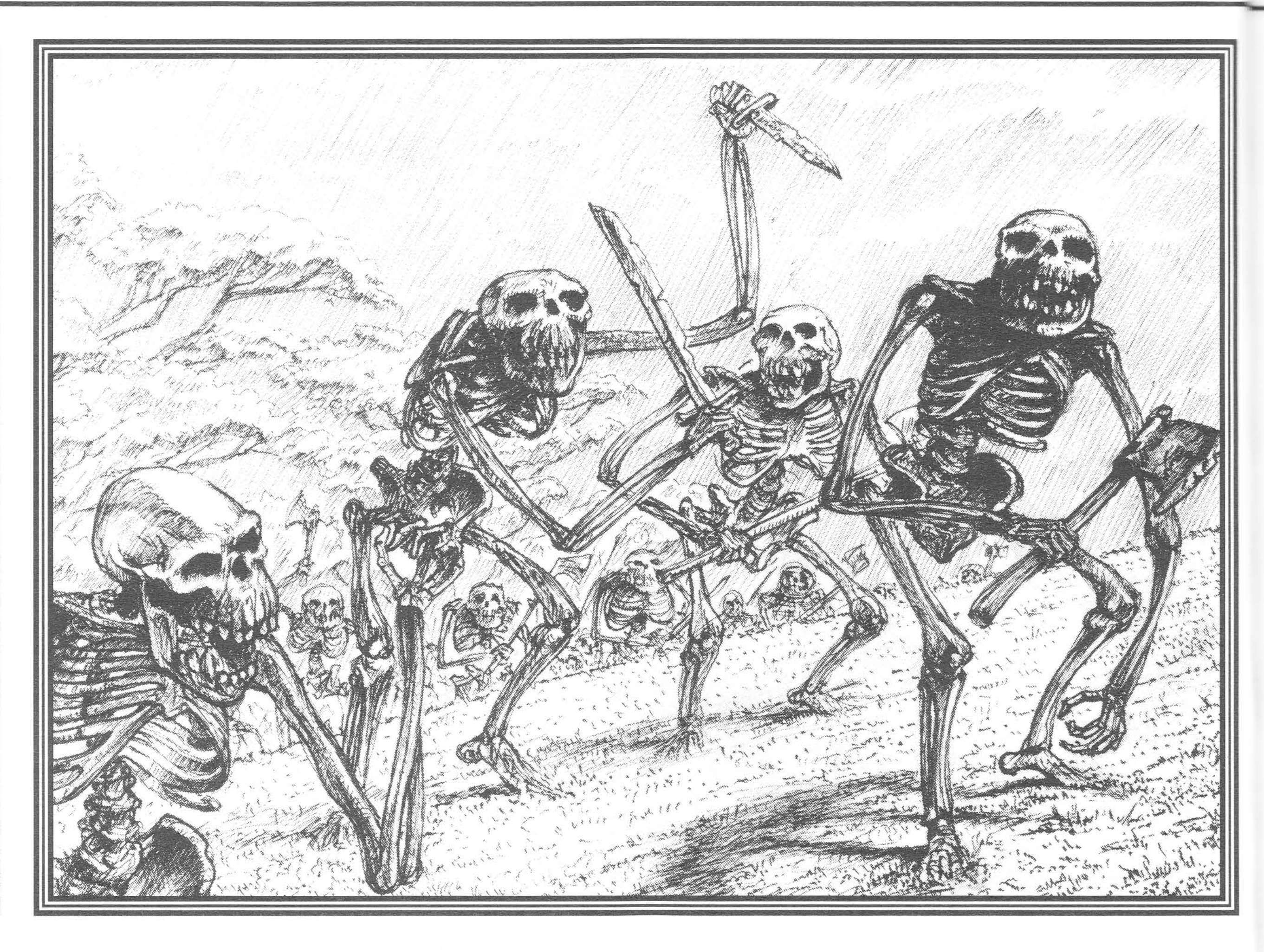
Exécution du Rituel

Les aventuriers auront certainement rassemblé les différents éléments du rituel permettant l'activation du mécanisme de téléportation de la pierre-autel grâce au *Document 8* et à leur conversation avec l'Elfe Erimayfin. Ils doivent faire le tour complet du cercle de pierres, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre et en portant une flamme de n'importe quelle nature — une torche, une lanterne, le sort *Flammerole*, etc. — le point de départ et d'arrivée étant situé au point le plus au nord. Rien ne les oblige à exécuter en même temps le signe du culte — c'est une invention des prêtres de l'Alliance de la Hache Sanglante, mais les aventuriers ne peuvent pas le savoir.

Lorsque la cérémonie a été correctement accomplie, l'entrée dans le cercle provoque l'apparition d'une flamme sur l'autel, ce qui *n'empêche pas* les Orques morts-vivants de se relever. Sa hauteur oscille entre 90 cm et 1,20 m et sa couleur est un mélange de bleu et de mauve. Cette flamme est froide, mais vous ne le mentionnerez que si les joueurs demandent précisément si les personnages en sentent la chaleur. Quiconque monte sur la pierre-autel pendant que la flamme brûle est instantanément transporté sur l'autel de la salle inférieure (zone 1), où une flamme froide similaire brûle aussi.

Quand cela se produira, divisez les joueurs en deux groupes. Lorsqu'un personnage est téléporté dans la zone 1, envoyez le joueur concerné dans une autre pièce. Les aventuriers qui restent dans la clairière verront simplement celui qui monte sur l'autel disparaître — ils ne sauront pas où il est allé, ni même s'il est encore vivant.

Vous pouvez considérer que, une fois allumées, les flammes des autels continueront de brûler puisque les aventuriers ne savent pas comment les éteindre et arrêter le mécanisme de transport. Vous pouvez aussi décider qu'elles brûleront pendant un certain temps et qu'elles finiront par s'éteindre, à moins que la flamme de la Salle de l'Oracle (zone 18, ci-dessous) ne soit allumée entre-temps. Cela limitera le temps que les aventuriers peuvent passer dans le souterrain avant de se retrouver bloqués. La hauteur des flammes sera proportionnelle au temps restant, de sorte qu'ils ne seront pas totalement pris



au dépourvu. Ne vous montrez pas trop intransigeant ; cet aiguillon doit surtout inciter les personnages à ne pas trop lambiner.

A l'Intérieur du Site

Gardes Errants

Une fois que les aventuriers sont dans le complexe, lancez 1D6 toutes les 10 minutes de temps de jeu. Sur un résultat de 1, les aventuriers rencontrent un garde — un des lieutenants orques morts-vivants. Ces créatures ne peuvent être réellement détruites tant que Torgoch n'a pas été complètement anéanti ; lorsque leur score en **B** est réduit à zéro, elles disparaissent mais reviennent en pleine forme au bout de 24 heures.

1. Salle d'Entrée

Apparemment, cette immense salle vide faisait autrefois office de vestibule. Un couloir s'ouvre de chaque côté du long mur nord et dans le côté est du mur sud ; l'issue qui se trouvait du côté ouest est maintenant bouchée par un éboulement.

Au milieu du mur est, une arche donne sur un autre couloir, alors que celle qui est en vis-à-vis dans le mur ouest s'ouvre sur une grotte. Le milieu de la salle est occupé par un autel surmonté d'une flamme, identique en tout point à celui de la clairière.

Le plafond est à environ 6 mètres de hauteur. Une surface transparente, située au-dessus de l'autel, permet de voir la représentation légèrement déformée d'un ciel étoilé. Le contour d'un autel similaire à celui de la clairière se superpose à cette vision.

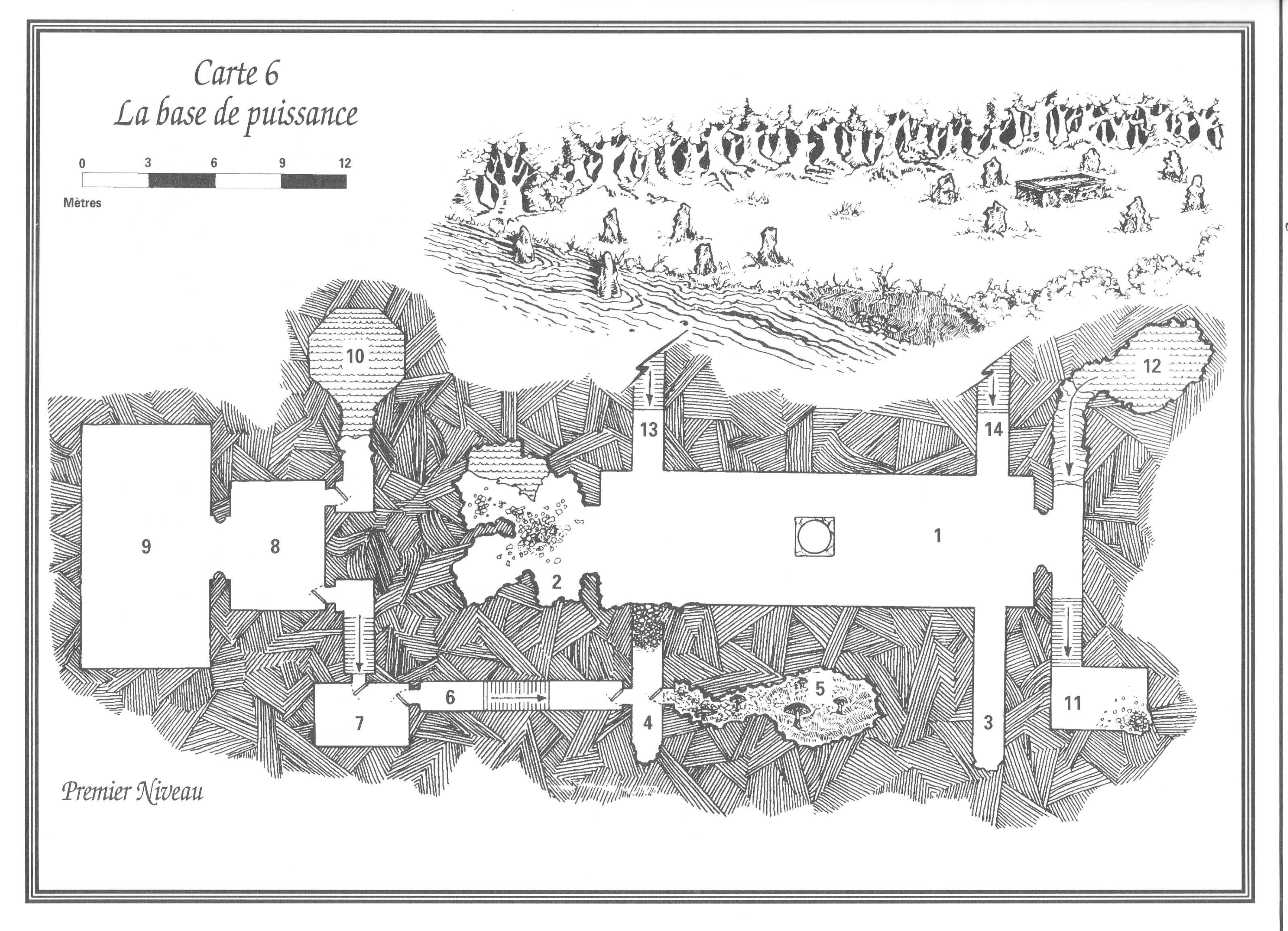
L'effet général est le même que celui obtenu en regardant à travers un cube de glace. Les aventuriers ne verront ni la flamme (bien qu'elle brûle encore) ni les arbres environnants ni les occupants des lieux — mort-vivants ou autres personnages. Ils ne se rendront pas nécessairement compte qu'ils voient l'autel de la clairière car ils n'ont ressenti aucun déplacement vers le bas pendant la téléportation. Ils pourront cependant entendre les bruits qui en proviennent, mais qui semblent venir de très loin sans qu'il soit possible d'en préciser la direction. De la clairière, il n'est pas possible d'entendre les cris poussés dans la salle d'entrée.

Quel que soit le moment de la journée où les aventuriers entrent dans le souterrain, les étoiles seront toujours visibles. Les personnages connaissant l'*Astronomie* remarqueront que leur position n'est pas normale, mais sans pouvoir préciser plus. Elles sont placées telles qu'elles étaient à l'époque de la chute de Torgoch.

Si vous avez l'intention de limiter le temps de présence des aventuriers dans le souterrain, la vue aura changé s'ils reviennent dans cette pièce. Les bords de l'autel dessiné commenceront à "fondre" et à ressembler à de la roche dure ; ce phénomène s'étendra progressivement vers l'intérieur. La ligne de séparation entre la pierre du plafond et le début de la surface translucide sera nettement marquée et elle se déplacera vers le centre au rythme où le temps restant pour les personnages se réduit. Lorsque l'autel sera complètement opaque, les flammes de la clairière, de la salle d'entrée et de la salle de l'oracle s'éteindront simultanément. Tous les personnages qui se trouveront encore dans le souterrain seront bloqués jusqu'à ce que quelqu'un répète la cérémonie dans la clairière.

2. Grotte

Cette grotte est pleine de décombres et semble avoir été formée par l'effondrement brutal de la zone environnante. Au nord-ouest, un trou béant s'ouvre dans le sol ; une mare d'eau apparaît 4,5 m plus bas.


Carte 6
La base de puissance
0 3 6 9 12
Mètres
Premier Niveau
10
12
13
14
9
8
2
1
6
7
4
5
3
11

3-4. Passages Bouchés

Ces couloirs ont été bouchés par un éboulement dans la partie sud. A l'origine, ils aboutissaient à une entrée pour les visiteurs qui s'ouvrait sur l'extérieur, mais les prêtres orques l'obstruèrent par des éboulis de roches de sorte que la seule entrée possible se faisait par la téléportation. Non seulement cela rendait le complexe (et ceux qui s'y trouvaient) imprenable, mais cela permettait aussi aux prêtres d'impressionner leurs guerriers — savoir comment utiliser le téléporteur (et disparaître dans de "dangereuses" flammes magiques) n'aurait pas été aussi impressionnant s'il y avait eu une porte d'entrée normale et matérielle qui permette d'aller au même endroit.

A la surface, rien n'indique plus la position de l'ouverture et il faudrait des semaines pour creuser jusqu'à l'air libre ; un personnage ayant étudié l'*Exploitation Minière* réalisera, en réussissant un Test d'**Int**, que les décombres couvrent une grande zone et qu'ils ne pourront pas être dégagés en moins de deux jours.

L'extrémité nord du couloir 4 s'est écroulée au moment du combat entre Torgoch et les dieux orques. Le déblaiement prendra 7 heures pour un homme (un personnage connaissant l'*Exploitation Minière* compte pour 2). Quatre personnes au maximum peuvent y travailler ensemble efficacement.

Après 1D3+2 heures de travail acharné, les corps de deux Orques seront mis à jour — deux des fidèles soldats de Torgoch qui avaient provisoirement échappé à leur destin. Enterrés sous des tonnes de gravats, ils ne pouvaient pas se relever comme les autres pour garder le complexe. Maintenant, ils vont se libérer de leur prison (accordant aux aventuriers un round pour attaquer ou préparer des armes) et engageront le combat. Ils sont identiques aux autres lieutenants morts-vivants.

5. Dépotoir

Cette grotte naturelle était autrefois une chapelle, que décorent toujours quelques superbes stalactites et stalagmites, encore que certaines des stalagmites aient été brisées à différents niveaux. Le sol est recouvert de moisissures de diverses couleurs et l'air a de forts relents d'humidité et de renfermé.

Les Orques se servaient de ce lieu comme de latrines et le riche bouillon de culture qu'ils ont laissé a encouragé le développement d'une importante colonie de moisissures.

Pour chaque mètre parcouru par un personnage dans la grotte et le couloir qui y mène, effectuez un jet sur la table suivante, en ajoutant le score en **I** du personnage *si et uniquement si* le joueur précise que le PJ tente de ne pas déranger les moisissures :

1D100	Nombre de plaques derangees
01-50	3
51-85	2
86-95	1
96+	0

Déterminez le type de moisissures pour chaque plaque dérangée :

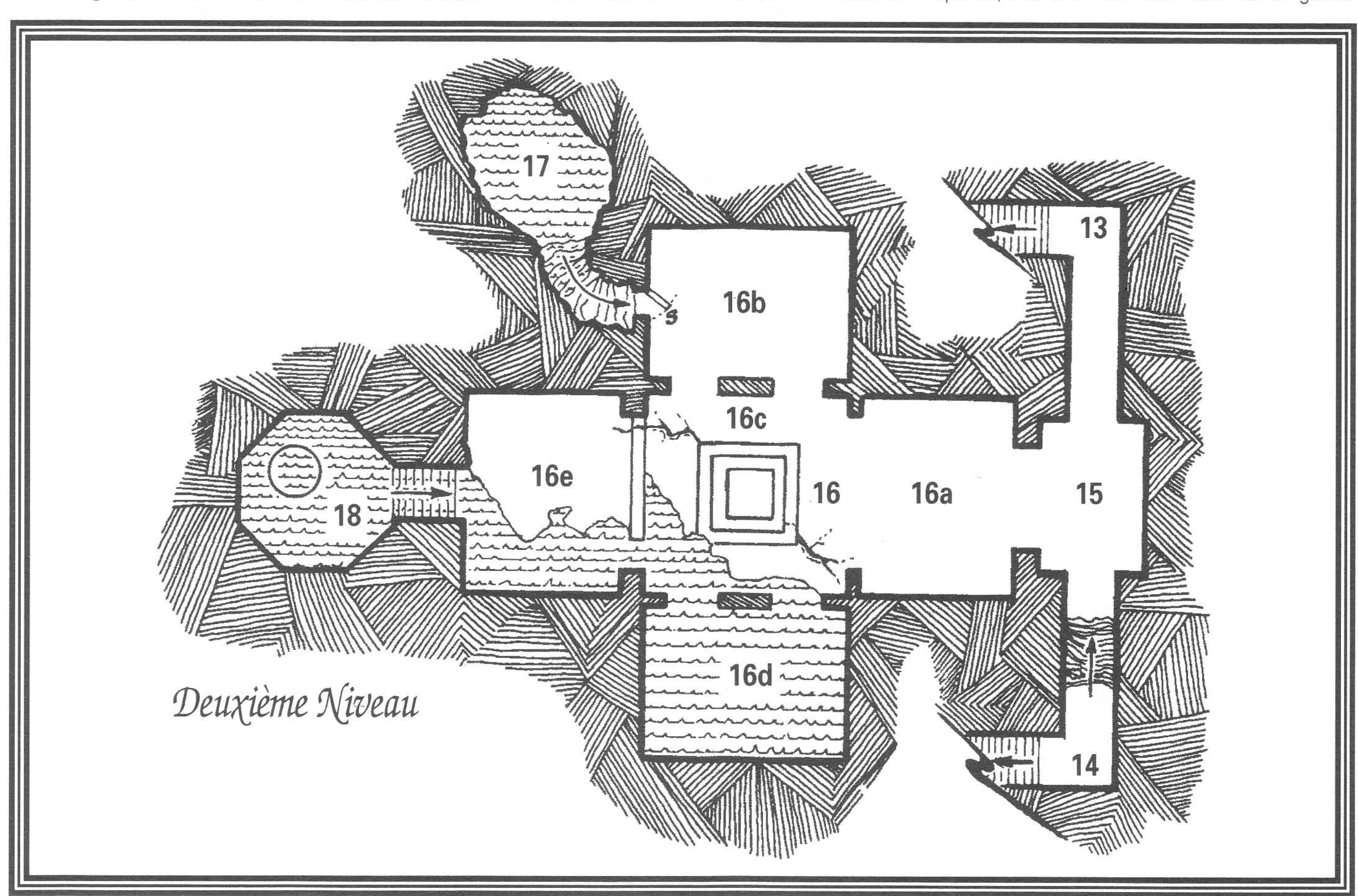
1D10	Type de Moisissures
1-6	Moisissures Jaunes
7-10	Moisissures Rouges

Notez également que, sur les bords, le couloir est couvert de Moisissures Pourpres qui sont particulièrement attirées par les émanations magiques de la zone 1.

6-10. Quartiers des Prêtres

Les salles situées à l'est et à l'ouest de la salle d'entrée étaient réservées à l'usage des Druides qui officiaient là. Les soldats de Torgoch les ont dévastées et certaines zones ont été inondées à la suite de la montée des eaux.

La plupart des pièces ne contiennent plus rien que des meubles brisés, les restes de vivres décomposés, etc. Les murs sont couverts de graffiti



orques du même genre que ceux que les aventuriers ont découverts précédemment. Des symboles druidiques apparaissent parfois sous les barbouillages et confirment la nature autrefois sacrée de ce lieu, mais sans fournir d'informations essentielles.

6. Couloir

Des marches descendent sur 4,5 mètres. Les portes donnant sur les zones 4 et 7 ont été arrachées de leurs gonds et gisent en morceaux dans le couloir.

7. Antichambre

Cet endroit était autrefois l'antichambre du dortoir réservé aux prêtres subalternes. Comme partout ailleurs, le sol est jonché d'objets brisés et d'autres gravats. Les deux portes ont été détruites. Au nord, des marches descendent de 3 mètres vers la zone 8.

8. Petit Dortoir

Cette salle permettait autrefois d'accueillir les fidèles de la Foi Antique qui venaient ici pour servir, apprendre et chercher la sagesse. Quatre lits brisés sont couverts de nombreuses taches d'humidité — pour rendre vos joueurs nerveux, présentez-les comme des moisissures vertes. La porte donnant sur la zone 10 ne tient plus que par une charnière et reste ouverte ; si elle est poussée ou secouée, elle s'effondrera dans un craquement assourdissant. Si l'éboulement de la zone 4 a été dégagé, 1D4 lieutenants morts-vivants arriveront 1D4+2 rounds plus tard, attirés par le bruit.

La fouille des débris permettra de découvrir une statue de jade sculptée représentant une loutre (7 CO) et une dague courbe dont la lame est en or massif (**I** +20, **D** -4, **Prd** -40). La dague vaut environ 30 CO, mais un fidèle de la Foi Antique ou un personnage possédant la compétence *Théologie* (dans ce cas, avec la réussite d'un Test d'**Int**) reconnaîtra un couteau utilisé par les Druides pour couper les herbes et les autres plantes utilisées pendant les cérémonies et pour les sorts. Un Druide qui cueille les végétaux faisant partie des composants de sorts avec cette lame lorsque Mannslieb est pleine (la nuit du 16 au 17 de chaque mois) économisera 1 PM lors de l'incantation du sort correspondant, sans que le coût puisse être inférieur à 1 point de magie. La dague n'est pas magique ; tout simplement, les plantes cueillies dans ces conditions sont plus efficaces pour les sorts druidiques.

9. Grand Dortoir

Le sol est recouvert des restes d'une douzaine de lits, eux aussi rongés par l'humidité. Rien ne présente le moindre intérêt ou n'a de valeur.

10. Grotte Inondée

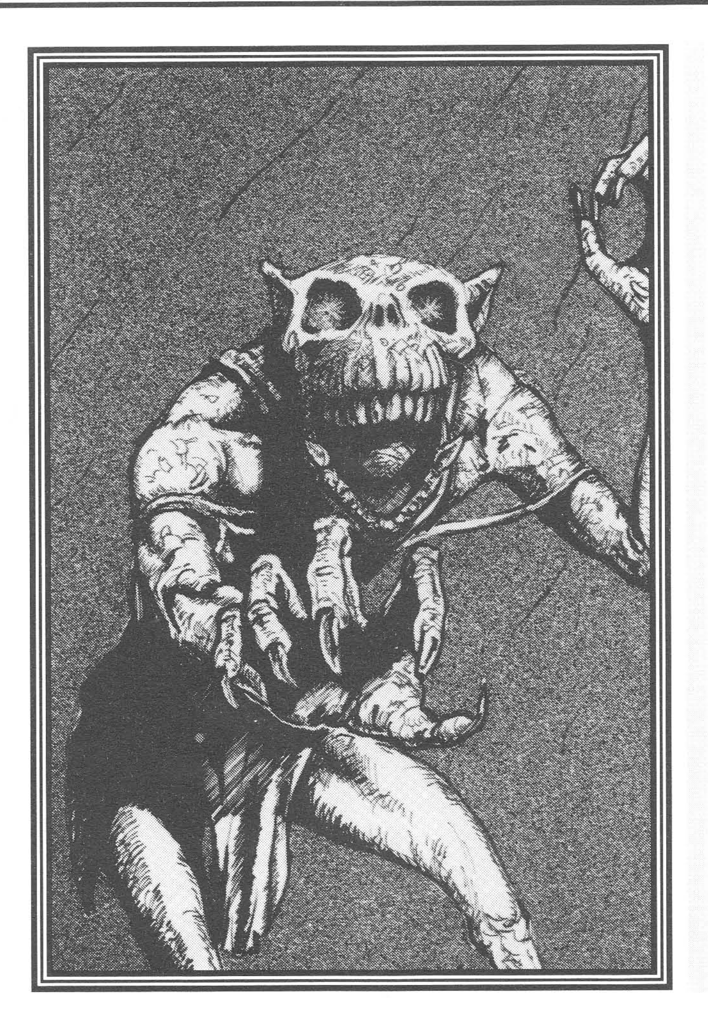
Autrefois une chapelle secondaire, cet endroit a été presque entièrement anéanti par la colère des dieux orques. Le couloir, qui descend abruptement, s'est visiblement effondré. La salle est presque entièrement sous l'eau, avec un espace respirable d'à peine 20 cm.

Les personnages qui insisteront pour plonger se rendront compte que le sol a complètement disparu et qu'il a été remplacé par une profonde fissure, que bouchent à plusieurs endroits des morceaux de meubles brisés et d'autres débris. Les personnages qui tentent d'aller au-delà de ces bouchons doivent réussir un Test d'**I** (-40 pour ceux qui n'ont pas la compétence *Natation*). En cas d'échec, ils se retrouveront empêtrés dans les obstacles et devront réussir un Test de **F** pour se libérer. Ce test sera répété jusqu'à sa réussite, mais en appliquant les règles de noyade. Renouvelez le Test d'**I** lorsque le plongeur tente à nouveau de franchir les bouchons pour retourner à la surface.

Six mètres plus loin, la fissure se rétrécit jusqu'à atteindre moins de trente centimètres de large ; il est impossible d'aller plus loin.

11. Cave à Vin

Des marches grossières descendent sur environ 3,6 mètres pour aboutir dans cette grotte naturelle. Il y règne une très forte odeur de vinaigre et



d'humidité ; le sol est couvert par trente centimètres d'un liquide qui ne semble pas être de l'eau et sur lequel flottent plusieurs colonies de moisissures, leur taille allant de celle d'une assiette à celle d'un bouclier. Quelques éclats de bois jaillissent ici et là au-dessus de la surface ; certains sont entièrement recouverts de moisissures.

Lorsque les Orques pillèrent le souterrain, ils découvrirent cette réserve de vin et brisèrent tous les récipients présents, l'ensemble constituant un étonnant cocktail sur le sol. Ils burent la valeur de trente centimètres de cette mixture, mais en furent si malades que personne ne toucha au reste.

Les morceaux de bois proviennent des barriques et des fûts cassés ; des éclats de verre jonchent le sol, cachés par le liquide. Un personnage qui se déplace dans la grotte doit tenter un Test de *Risque* à chaque round. En cas d'échec, il aura posé le pied sur un morceau de verre dont la pointe, particulièrement effilée, est dirigée vers le haut et perdra ainsi automatiquement 1D3 **B** (considérez que les bottes représentent une protection de 2 PA, les souliers de 1 PA, et que les chaussures plus légères ne protègent pas). Il pourra se déplacer au mieux à l'allure *prudente* pendant les 24 heures suivantes et il doit effectuer immédiatement un Test d'**E** (*Immunité contre les Maladies* +10, toutes les autres protections contre les maladies s'appliquent aussi) ; l'échec indiquera que la blessure s'est *infectée*.

Parmi les colonies de moisissures figurent trois Moisissures Jaunes et deux Moisissures Rouges. Au cours de chaque round où quelqu'un se déplace, les vagues produites peuvent les déranger. Chaque personnage concerné doit effectuer un Test d'**I** à chaque round. S'il a été blessé par du verre brisé, il subit une pénalité de -20. En cas d'échec de n'importe lequel de ces tests, 1D3-1 colonies sont dérangées ; les chances pour qu'il s'agisse de Rouges ou de Jaunes sont égales, jusqu'à ce que les colonies aient libéré tous leurs spores.

Si, malgré toutes ces menaces, les aventuriers persistent à fouiller la grotte, la réussite de Tests d'**I** (avec un modificateur de -20) permettra de découvrir un anneau d'or valant 5 CO, un bracelet d'argent complètement



oxydé valant 2 CO et une boucle d'oreille d'or et de grenat valant 3 CO. Tous sont d'origine orque et datent de l'époque où les soldats de Torgoch venaient s'amuser dans cet endroit.

12. Sacristie

Des marches s'élèvent sur 3 mètres à partir de la zone 1 et aboutissent dans une salle qui est dans le même état que les zones 7-9. Les murs commencent à s'écrouler dans un coin et il n'y a rien d'intéressant ou de valeur.

13-14. Escaliers

Ces deux escaliers mènent dans la zone 15. L'ensemble du niveau inférieur s'est effondré et penche vers l'est, le couloir 14 est interrompu par une faille de 3,6 mètres de profondeur.

15. Antichambre

Cette petite pièce est vide ; des arches s'ouvrent dans les murs est et ouest et une énorme double porte renforcée de métal occupe le mur sud. L'ensemble du sol penche légèrement vers l'est. Ce message en Orrakh, en partie effacé, est grossièrement peint sur la porte :

PA ANTRÉ — TORGOCH OKUPÉ

Comme le reste du niveau inférieur, cette salle s'est inclinée lors de l'effondrement du souterrain.

Les portes sont verrouillées ; un personnage ayant le *Sens de la Magie* qui examine la serrure s'apercevra qu'elle émet de la magie. L'enchantement fait que sa **DS** est de 50 et qu'une *seule* tentative de crochetage peut être tentée, pour tout le groupe — les essais suivants n'aboutiront pas plus que le premier, quel que soit le résultat du jet de dés. De plus, la serrure maintient un sort permanent de *Renfort de Porte*, de force doublée, ce qui ajoute 2 points au score de **R**. Cette protection disparaît si le crochetage de la serrure réussit (voir ci-dessous)

Si leur tentative est couronnée de succès, les aventuriers s'en rendront compte. Les portes resteront cependant solidement coincées. Elles bougeront peut-être de deux centimètres si les personnages les poussent, mais pas plus. A la suite de l'effondrement, elles supportent entièrement le linteau ; son poids auquel s'ajoute celui du plafond les empêche de bouger. Après examen, un personnage connaissant l'*Exploitation Minière* le comprendra en réussissant un Test d'**Int** (+10 si la serrure a été ouverte).

La seule manière d'entrer dans les zones 16-18 consiste à briser les portes. Si la serrure est intacte, leurs caractéristiques sont **R** 8 et **D** 18. Sinon elles passent à **R** 6 et **D** 18. Le bruit produit pendant l'opération attirera les lieutenants morts-vivants — lancez 1D6 à chaque round après le début de la démolition ; sur un résultat de 1, un lieutenant mort-vivant arrivera de la zone 13 ou 14 (à chances égales).

La mise en place d'une *Zone de Silence* avant que le travail commence permettra de ne pas attirer leur attention.

Si aucune précaution n'est prise, la démolition des portes provoquera la chute du linteau et un éboulement. Chaque personne qui se trouve dans la zone 15 encaissera automatiquement des dommages de **F** 4, qui seront réduits de moitié par la réussite d'un Test d'**I**.

Après cela, le reste de l'encadrement semble assez stable. Les décombres atteignent 60 cm de haut et peuvent être escaladés sans trop de difficultés — quoique si un personnage tente de le faire trop rapidement ou au cours d'un combat, il doive réussir un Test d'**I** pour ne pas trébucher.

Les joueurs préciseront peut-être que les aventuriers tentent de passer la porte sans faire bouger le linteau. Effectuez alors un Test secret de **Dex** pour le personnage qui est responsable des opérations. Il *doit* posséder la compétence *Exploitation Minière* ou *Technologie* ; s'il a les deux, il bénéficie d'un bonus de +10. Vous appliquerez un autre modificateur, de +/-30, selon la qualité du plan permettant de franchir les portes. La réussite indique que les aventuriers ont parfaitement négocié l'obstacle ; en cas d'échec, le linteau s'écroule, avec les conséquences décrites ci-dessus.

Il est bien sûr possible de passer les portes grâce à la magie, par exemple avec le sort *Ethéralité*.

16. Salle de l'Autel

Les portes donnent sur une antichambre vide (16a) ; l'essentiel du mur sud est remplacé par une grande arche où quelques marches descendent dans la partie principale de la salle (16c), une pièce carrée dont le plafond est composé d'une voûte d'arête en plein cintre. A l'extrémité sud, une deuxième volée de marches remonte à travers une immense arche jusqu'à une autre salle (16e), de taille et de forme similaires à celles de l'antichambre. Les murs est et ouest de la salle voûtée abritent chacun deux petites arches donnant dans des pièces latérales (16b, 16d).

Le milieu de la salle centrale est occupé par un piédestal haut de 1 mètre ; la deuxième marche est soulignée par un anneau ininterrompu de flammes jaune rougeâtre de 15 cm d'épaisseur. Au sommet de ce socle, un trône à haut dossier est tourné vers le sud, de sorte que son occupant n'est pas visible depuis la porte.

De même, il n'est pas possible de distinguer clairement l'intérieur des salles est, ouest et sud à partir de l'arche nord. L'ensemble est incliné vers le sud-est — l'effondrement est plus important que dans les salles précédentes. Une grande fissure divise le plancher. Les arches, les salles et toute la partie à l'est de la fissure ont été englouties par les eaux.

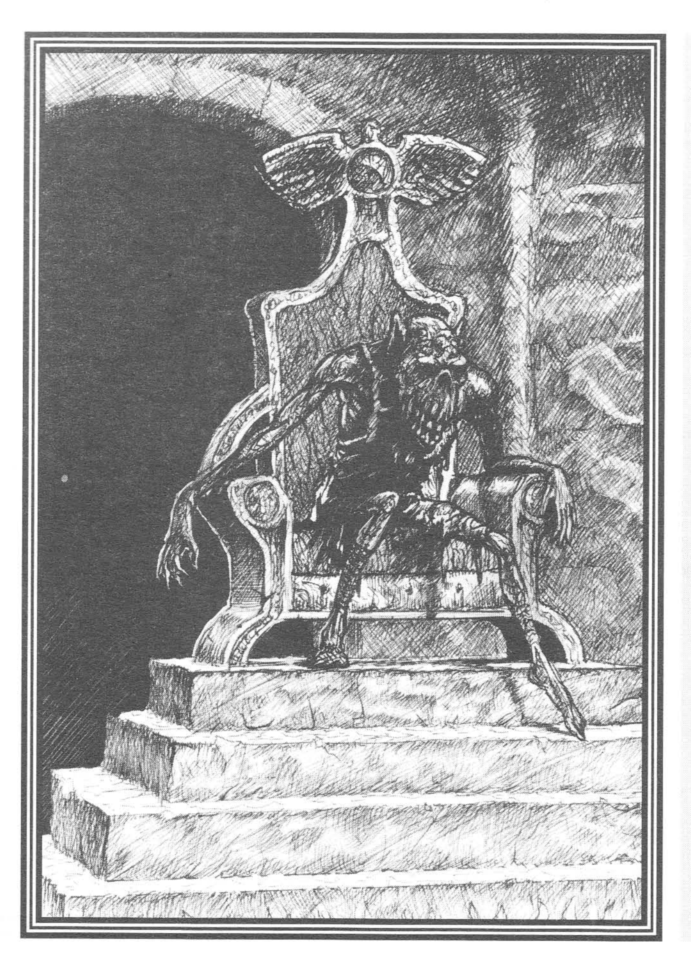
Cette pièce abritait normalement le troisième et le plus puissant des autels ; il était placé sur le piédestal, juste en dessous des deux autres, là où l'intersection des lignes de force magique était la plus forte. Torgoch décida que cet endroit lui conviendrait parfaitement comme salle du trône, où il pourrait exercer ses nouveaux pouvoirs. Ses troupes emportèrent l'autel dans la salle de l'oracle (18) où ils prirent le trône qu'ils mirent à sa place. C'est là que se déroula la bataille opposant Torgoch aux dieux orques, et c'est là que reposent ses restes mortels.

Les personnages possédant les compétences *Connaissance des Démons, Sens de la Magie* et/ou *Conscience de la Magie* auront un pressentiment fort, mais vague, en entrant dans la salle de l'autel. Chaque aventurier ayant certaines ou toutes ces compétences doit réussir un Test de **Cl** pour ne pas perdre 3D6 points de **Cl** jusqu'à son départ du souterrain.

Les lieutenants morts-vivants n'entreront pas ici car ils doivent toujours se plier à la volonté de Torgoch qui leur en a interdit l'accès. Cependant, tous ceux qui sont encore actifs sauront immédiatement que les aventuriers y ont pénétré et ils se regrouperont dans la zone 15. Malgré l'ambiance inquiétante, les personnages ne risquent absolument rien, tant qu'ils ne touchent pas au cercle de feu autour du trône ou à celui de la zone 16e. N'oubliez pas que, si vous leur imposez une limite de temps, ils ne pourront pas se reposer indéfiniment.

Si les aventuriers s'avancent et contournent le piédestal, ils verront Torgoch — car il est bien là — et vous montrerez aux joueurs le *Document 12*. Sur le sol, deux traces parallèles partent du socle et vont vers la zone sud — elles ont été faites lorsque l'autel a été sorti de la pièce.

Les restes d'un humanoïde sont affalés sur le trône — le corps séché et parcheminé d'un Orque visiblement mort depuis longtemps. L'enveloppe verte a pris une allure de cuir brunâtre, mais les tatouages bleus et noirs sont encore visibles sur les bras et le visage. Il est assis, immobile, dans le cercle de feu ; cependant la réussite d'un Test d'**Int** permettra à



un personnage disposant de la compétence *Identification des Morts-Vivants* de remarquer qu'il s'agit là d'une créature morts-vivante inactive. Torgoch ne créera aucun problème si les aventuriers ne brisent aucun des cercles de feu. Si cela se produit, référez-vous à la section intitulée *La Bataille Finale*.

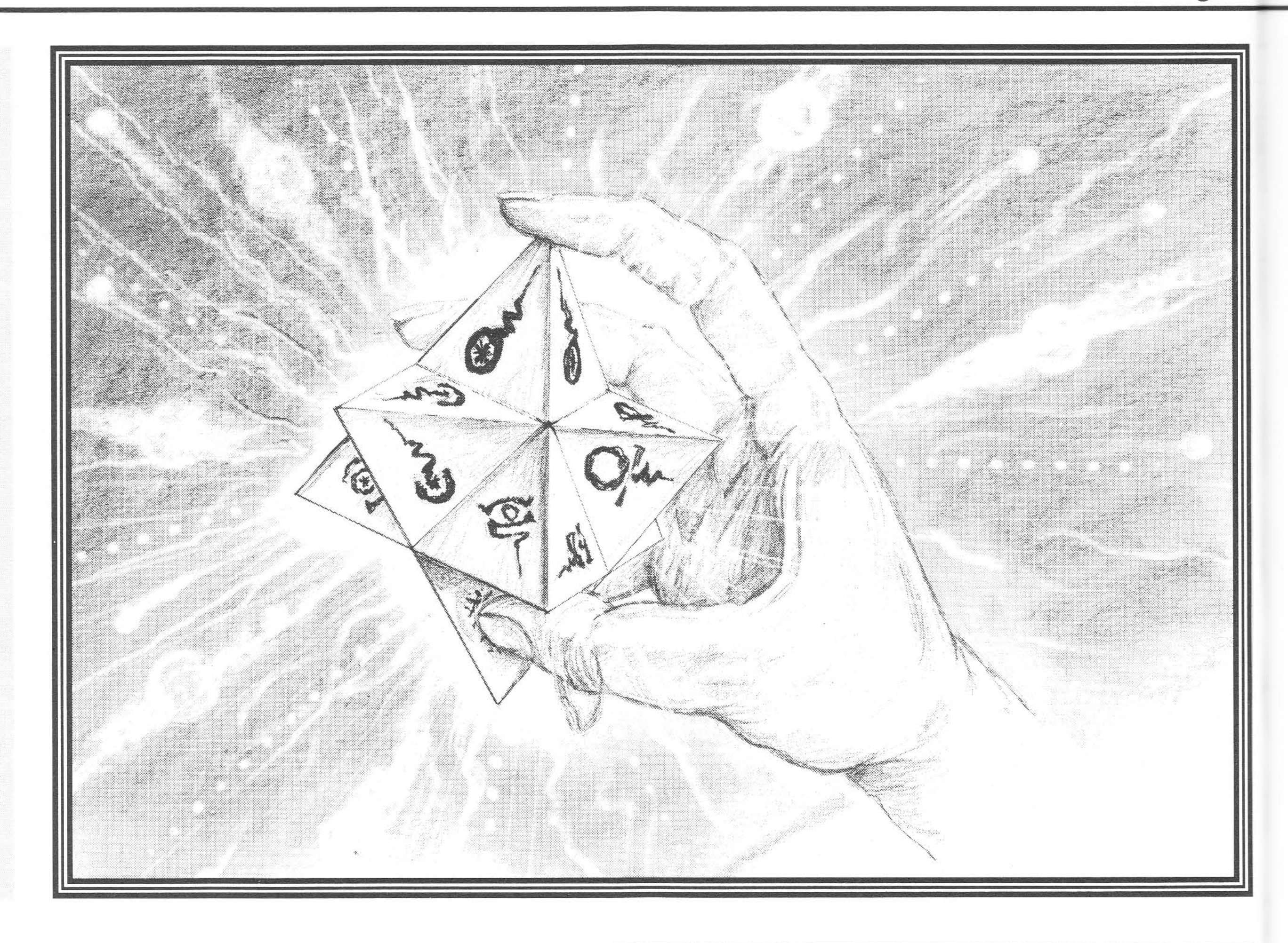
De la zone 16c, l'intérieur des salles latérales est plus visible. Celles à l'est et à l'ouest n'ont apparemment rien de remarquable, bien que la zone 16d soit inondée, sur une hauteur atteignant 1,50 mètres dans l'angle sud-est et que la zone 16b possède une porte secrète qui s'ouvre sur la trésorerie (17) en appuyant sur une petite pierre du linteau. La salle sud (16e) devrait attirer l'attention des aventuriers car une grosse pierre précieuse rouge, de forme bizarre et dont les facettes portent d'étranges symboles, est entourée d'un cercle de feu.

La salle sud a la même forme et la même taille que celle du nord. La fissure s'étend sur une grande partie du sol et l'eau a partiellement envahi les lieux, en même temps qu'une bonne quantité de décombres. Les traces parallèles traversent la salle pour franchir l'arche sud. De là, un couloir descend brutalement dans une salle inondée. Au milieu de la pièce, un billot décoré, de 20 cm de diamètre et de 1 mètre de haut, soutient un gros cristal rouge et luisant. Vous pouvez maintenant montrer aux joueurs le Cristal assemblé (*Document 13*). Si un personnage tente de pénétrer le cercle de flammes, passez à la section *La Bataille Finale*.

17. Trésorerie

La porte secrète cache une série de marches, grossièrement taillées et recouvertes de mousse, qui descendent vers une grotte inondée. Aucune autre sortie n'est apparente. L'eau atteint presque partout 1,50 m de profondeur, laissant donc un espace dégagé de 1 mètre.

A l'origine, cette grotte abritait les trésors du temple. Lorsque les Orques s'en emparèrent, la plus grande partie des richesses partit pour les Terres Sombres en même temps que les grands prêtres. Au fond de l'eau, un coffre contient encore 135 CO et une épée magique (*Arme*



Chasseresse — Gobelinoïdes). L'argent constitue la part du trésor de guerre de Torgoch, qui a survécu aux vols et aux désertions, et l'épée fut abandonnée car aucun des Orques n'était vraiment à l'aise en sa présence.

18. Salle de l'Oracle

Des marches descendent vers une salle octogonale, inondée sur une hauteur de 1,50 m, ce qui laisse un espace respirable de 1,20 m. Les traces sur le sol provenant de la zone 16c se poursuivent sur les marches et disparaissent dans l'eau. Aucune autre issue n'est apparente, mais un gros bloc de pierre rectangulaire apparaît vaguement sous l'eau.

Si les personnages ne vont pas barboter dans la pièce, ils ne se rendront sans doute pas compte qu'il s'agit d'un autel. Un examen soigneux révélera qu'il ressemble beaucoup à ceux de la clairière et de la Salle d'Entrée (1). Il est cependant totalement inerte tant que la flamme ne sera pas allumée, ce qui se produira lorsque le cercle de feu qui entoure le Cristal sera brisé (voir *La Bataille Finale*). A ce moment-là, les aventuriers verront une pâle flamme bleue de 60 cm de haut jaillir de la pierre et brûler dans l'eau. Elle ne produit aucun bruit et la surface liquide reste parfaitement immobile autour d'elle. Une lumière verte irréelle éclaire alors la salle.

Tant que la flamme brûle, l'autel fonctionne de la même manière que les deux autres et permet la téléportation. Il faisait autrefois partie du réseau de transport des Druides décrit précédemment. Depuis qu'il a été retiré de sa place d'origine et que le temple a été endommagé, il ne peut plus puiser dans les lignes de force sur lesquelles il avait été soigneusement placé. Désormais, il ne peut qu'envoyer les gens sur l'autel de la clairière, ce qui se produira automatiquement si quelqu'un s'avance dans la flamme engloutie.

Les protections magiques de Torgoch devant être brisées pour que la flamme s'allume (voir *La Bataille Finale*), tout personnage qui se téléportera dans la clairière s'apercevra que les Gobelinoïdes morts-vivants ont maintenant disparu.

La Bataille Finale

Rien de malencontreux ne se produit dans la salle de l'autel tant que personne ne touche aux deux cercles de feu — celui qui entoure Torgoch et celui qui entoure le Cristal. Les deux barrières possèdent les propriétés suivantes :

L'Anneau Autour de Torgoch

Dissipation : Cet anneau ne peut être dissipé que d'une manière : il faut briser l'anneau qui entoure le Cristal. Les deux disparaîtront simultanément.

Répulsion : Si un objet ou une personne passe dans ou au-dessus des flammes, celles-ci se développeront pendant un instant et atteindront le plafond. L'objet sera rejeté à 1D6 x 0,6 m de là. Cela s'applique aussi bien aux créatures éthérales que matérielles.

Brulure : Quiconque tente de toucher ou de franchir les flammes encaissera automatiquement un unique coup de **F** 4 dû au feu (les dommages sont de 1D4+4 et non pas 1D6+4 comme en combat) sur la localisation appropriée, sans tenir compte du score en **E** ni de l'armure ; seules les protections contre les feux magiques pourront influer sur le montant des dégâts. S'ils entrent en contact avec les flammes, les objets inflammables (papier, vêtements, fourrure, petit bois, etc.) s'embraseront, ceux en cuir, os ou bois (hampes de lances, manches de haches, etc.) seront roussis et ceux en métal, en verre ou en pierre (lames des armes, etc.) chaufferont. Cela s'ajoute à la propriété *Répulsion* et affecte les créatures éthérales et matérielles.

Protection contre les Sorts : Si un sort ou un effet de sort est lancé dans le cercle, les flammes réagiront comme décrit dans le paragraphe *Répulsion*. Le sort s'arrêtera net à la limite du périmètre. Les effets seront centrés sur ce point, mais limités à l'extérieur du cercle. Les sorts et les objets qui dissipent la magie n'auront aucun effet sur l'anneau, mais

ils peuvent, si vous le souhaitez, agir à l'extérieur, ce que les éventuels aventuriers concernés n'apprécieront peut-être pas.

Imperméabilité : De manière générale, cette capacité est un véritable chèque en blanc que vous utiliserez si vos joueurs appliquent des méthodes particulièrement subtiles ne correspondant à aucun des cas précédemment cités. Rien ne peut pénétrer ou affecter ce qui se trouve dans le diamètre de l'anneau et ce, quoi que les aventuriers fassent et quel que soit leur équipement. Si les dieux orques ont échoué, il n'y a aucune raison pour que vos aventuriers réussissent. La seule manière de briser cet anneau consiste à briser l'anneau qui entoure le Cristal.

L'Anneau Autour du Cristal

Dissipation : Cet anneau ne peut être dissipé que si quelqu'un touche le Cristal. Cela fera aussi disparaître l'anneau qui entoure Torgoch.

Brulure : Quiconque tente de toucher ou de franchir les flammes encaissera automatiquement un unique coup de **F** 4 dû au feu (les dommages sont de 1D4+4 et non pas 1D6+4 comme en combat) sur la localisation appropriée, sans tenir compte du score en **E** ni de l'armure ; seules les protections contre les feux magiques pourront influer sur le montant des dégâts. Comme pour l'autre anneau, les flammes monteront jusqu'au plafond, mais ne repousseront pas ceux qui tentent de passer. S'ils entrent en contact avec les flammes, les objets inflammables (papier, vêtements, fourrure, petit bois, etc.) s'embraseront, ceux en cuir, os ou bois (hampes de lances, manches de haches, etc.) seront roussis et ceux en métal, en verre ou en pierre (lames des armes, etc.) chaufferont. Cet effet affecte les créatures éthérales et matérielles.

Protection contre les Sorts : Si un sort ou un effet de sort est lancé dans le cercle, les flammes réagiront comme décrit précédemment. Le sort s'arrêtera net à l'endroit où il touche le cercle. Les effets seront centrés sur ce point, mais limités à l'extérieur de la circonférence. Les sorts et les objets qui dissipent la magie provoqueront l'extinction des flammes pendant une fraction de seconde — un personnage peut franchir la barrière à ce moment, si plusieurs conditions sont remplies : il s'attend à ce que cela se produise, il est à moins de 2 mètres de l'anneau lorsque les flammes disparaissent et il réussit un Test d'**I**. Il suffit que l'une de ces conditions ne soit pas remplie pour que le PJ encaisse les dommages normaux dus au feu.

Dissipation des Flammes

Comme nous l'avons déjà dit, la manière de faire disparaître les deux anneaux de feu est unique : une créature vivante doit toucher le Cristal. Vous rendrez la scène plus vivante en plaçant le Cristal assemblé (*Document 13*) sur la table, devant le joueur dont le personnage tente de l'atteindre. Lorsque le joueur touchera la reproduction, son personnage touchera le Cristal — sans discussion possible. Certains joueurs trouvent cette manière de faire très intimidante, mais, pour le moins, cela les force à réfléchir aux actions de leur personnage à ce stade de l'aventure.

Bien sûr, il est toujours possible qu'un PJ franchisse l'anneau qui entoure le Cristal puis refuse de le toucher. Il peut ressortir s'il le veut, mais en encaissant une nouvelle fois les dommages dus au feu. Ou il peut être trop gravement brûlé pour accomplir le moindre geste une fois dans le cercle. Cette situation s'avérera dramatique si les autres ne sont pas assez courageux (ou ne se sentent pas assez protégés contre le feu) pour venir à son secours — les sorts de soins rebondiront tout comme les autres.

Les aventuriers peuvent essayer tout ce qu'ils veulent, l'anneau de feu ne sera affecté que lorsqu'une créature vivante touchera le Cristal. A ce moment-là, cinq phénomènes se produiront instantanément :

1. L'anneau qui entoure le Cristal disparaît.
2. Une flamme bleue jaillit sur l'autel de la salle 18 (voir la description).
3. L'anneau de feu encerclant Torgoch se déploie vers l'extérieur et recouvre toute la salle pendant un instant puis disparaît. L'ensemble de la salle 16c subit les effets d'une *Boule de Feu* ; les personnages qui se tiennent dans les arches sont aussi affectés, mais pas ceux qui se trouvent dans les salles latérales.
4. Tous les lieutenants morts-vivants sont délivrés de leur service éternel et tombent en poussière sur place.
5. L'esprit tourmenté de Torgoch est rappelé jusqu'à son corps par la menace qui pèse sur son Cristal adoré. Passez à la section suivante.

La Bataille contre Torgoch

Lorsque le cercle de flammes disparaît, Torgoch se lève de son trône, rejette en arrière sa tête fripée et explose d'un rire dément, strident et prolongé. Simultanément, une véritable tornade se met à souffler à partir d'un point situé entre le trône et le Cristal. Quiconque se trouve hors des salles 16c ou 16e ne pourra ni entrer ni décocher de projectiles ni lancer de sorts dans cette zone. Ceux qui sont à l'intérieur (à l'exception du personnage qui a touché le Cristal) sont projetés au mur et totalement incapables de bouger, de parler ou de lancer des sorts. Le bruit du vent magique est assourdissant et vous devriez interdire toute communication verbale entre les joueurs tant qu'il souffle.

Si vous faites jouer cette série d'aventures dans le désordre et que les aventuriers sont en possession du Cristal d'Air, ce dernier peut aider à résister au vent. Tous les éléments nécessaires figurent dans la description de cet autre Cristal.

Tandis que le vent magique rugit dans la salle, Torgoch se précipite vers le personnage qui tient le Cristal. Il incante le sort *Vie dans la Mort* (il n'a pas besoin des composants) pour prendre possession du corps de ce PJ. Si personne n'a la pierre en main, il tentera de l'atteindre ; n'étant pas affecté par le souffle, il se déplace à sa vitesse normale. Le vent cesse aussi brusquement qu'il était apparu.

Si le sort fonctionne, l'ancien corps de Torgoch s'effritera sur le sol et son nouveau corps reprendra le rire dément, en tenant triomphalement le Cristal. Annoncez au joueur concerné qu'il vient de perdre le contrôle de son personnage — ce qui vient de se produire est facile à comprendre. Torgoch titube pendant 1D6 rounds (il n'attaquera pas mais se défendra s'il le faut) alors qu'il acquiert progressivement le contrôle complet de sa nouvelle forme. Il possédera ensuite toutes les caractéristiques physiques et les compétences (mais pas les sorts) de sa victime ; il conservera cependant les caractéristiques mentales de son ancien corps. Et maintenant, il va tenter de détruire tous les personnages actuellement vivants.

Si Torgoch atteint le Cristal avant les aventuriers, il le tiendra bien haut et son rire prendra un rythme saccadé pendant un round, puis il se servira de la pierre pour détruire ses ennemis.

Si le personnage qui tient le Cristal réussit à résister au sort de Torgoch, ce dernier l'attaquera directement.

Et Maintenant ?

A ce stade, la réaction la plus évidente et la plus sensée est de prendre la fuite — de préférence par la flamme de la salle 18. S'ils sont en possession du Cristal, il est inutile de rester à combattre Torgoch, et si c'est Torgoch qui le tient, leur situation est dramatique.

Mise en Scène du Dernier Conflit

Avant l'entrée des aventuriers dans le complexe, lisez soigneusement les descriptions de Torgoch et du Cristal de Feu et assurez-vous d'avoir bien saisi ce que chacun peut faire.

Pendant les trois premiers tours, Torgoch ne peut se servir que des pouvoirs mineurs de la pierre car son esprit est encore affaibli par le choc de la réanimation. Au quatrième tour, il commence à se remettre et évoque un Elémental de Feu qu'il envoie attaquer les aventuriers ;



pendant ce temps, il se sert des autres pouvoirs. Sa seule intention est de tuer toutes les créatures vivantes qui se sont introduites dans le complexe — ni plus, ni moins. Il ne poursuivra pas ses victimes à l'extérieur.

Dans les mains des aventuriers, le Cristal ne participe pas au combat — le personnage sera bien trop occupé à rester vivant pour prendre le temps de comprendre son fonctionnement. Torgoch emploiera tous les moyens à sa disposition pour tuer le PJ et reprendre son bien. Il ignorera les autres, sauf s'ils l'attaquent ou s'ils se mettent sur son chemin.

Le Combat des Eléments

Si les aventuriers ont déjà acquis un Cristal du Pouvoir, ils pourront égaler Torgoch au niveau des sortilèges. Faites en sorte que le joueur dont le personnage est accordé avec le Cristal dirige l'Elémental, pendant que vous, dans le rôle de Torgoch, vous contrôlerez l'autre manifestation. Les autres aventuriers feront ce qu'ils voudront, car Torgoch les ignorera, trop occupé à vaincre l'autre porteur de Cristal — s'il y parvient, il pourra peut-être s'emparer d'une nouvelle pierre.

Par la même occasion, si les aventuriers n'ont pas déjà découvert que les Cristaux peuvent être associés, vous le leur apprendrez par la bouche de Torgoch : *« Fous ! Moi étriper vous et avoir deux pierres ! Et plus rien toucher moi ! Et régler leur compte maudits dieux ! »*.

Torgoch envisage bien sûr, avec un peu trop d'optimisme, les capacités résultant de l'association de deux Cristaux, comme le verront les aventuriers s'ils triomphent et essaient par eux-mêmes.

Issues Possibles

Elimination

S'il obtient le Cristal, Torgoch sera tout à fait capable d'éliminer les aventuriers — en particulier s'ils restent pour combattre. Cette aventure ne peut pas connaître de fin moins satisfaisante ; évitez si possible que cela se produise, mais, comme toujours, c'est vous, le MJ, qui prenez les décisions. Si le groupe connaissait une issue fatale, vous pouvez toujours envoyer une nouvelle équipe, de même valeur, chargée par la divinité de leur Clerc de récupérer le Cristal avant que la Liche-Torgoch s'en serve de façon irrémédiable dans les environs. Le complexe sera dans l'état où l'équipe précédente l'a laissé.

Retraite et Regroupement

Si les aventuriers — ou du moins les survivants — s'enfuient, Torgoch sera plongé pendant quelques jours dans un état de stupeur. Ils disposeront du temps nécessaire pour se soigner, reconstituer leur réserve de points de magie, dépenser des points d'expérience (mais ils pourront difficilement apprendre de nouvelles compétences) et engager des remplaçants. Lorsqu'ils entreront à nouveau dans le site, ils trouveront tout tel qu'ils l'auront laissé, avec une exception : Torgoch aura lui aussi récupéré tous ses points de magie et il se fera un plaisir de jouer avec eux au chat et à la souris.

Après s'être échappés, reposés et avoir engagé de nouveaux éléments, les aventuriers décideront peut-être de ne pas retourner affronter un prêtre orque mort-vivant doté d'une puissante relique ; il faudra alors les encourager quelque peu. Maintenant que Torgoch est complètement actif et qu'il a éliminé les pires conséquences de ce que ses dieux outrés lui avaient infligé, il représente avec son Cristal une grave menace pour la région. Certains aventuriers recevront en rêve des messages et d'autres petites incitations de la part de leurs divinités...

Les encouragements deviendront plus marqués s'ils persistent à prendre la mauvaise direction : le premier jour des verrues, le deuxième, des hémorroïdes, puis la désertion de leurs montures et du personnel qu'ils avaient engagé, des difficultés pour récupérer les points de magie, etc. Dès qu'ils feront demi-tour et qu'ils se dirigeront vers le cercle de pierres, tous leurs maux seront miraculeusement guéris.

Les Dieux Orques

Cet expédient n'est à employer qu'en toute dernière extrémité, si les aventuriers vont visiblement se faire exterminer sans pouvoir rien y faire.

Les dieux orques n'ont pas oublié Torgoch — ou, du moins, la résurgence du pouvoir magique dans le site le leur a rappelé à l'esprit. Ses défenses magiques ont disparu et ils peuvent maintenant le punir comme il convient pour ses audaces blasphématoires.

Les dieux orques veulent maintenant en finir avec Torgoch, mais ils ne vont pas se contenter de l'éliminer et de laisser les Humains s'en aller avec leur trophée. Et donc, à l'instant où la fin semble inévitable :

Torgoch élève le Cristal de Feu et rit de son triomphe. Brusquement, l'obscurité semble grandir et la température baisser, malgré le généreux déploiement pyrotechnique du Cristal de Feu.

« TORGOCH ! »

La voix vient à la fois de partout et de nulle part. Elle est très profonde et très puissante — le sol en vibre. De la poussière tombe du plafond. Quelques bruits d'éboulements se font peut-être entendre au loin. L'effet produit est imposant, mais ne laisse pas présager un danger immédiat.

Sur Torgoch, le résultat est remarquable. Chaque once de confiance s'évapore. Il se précipite vers son trône et s'arrête net lorsqu'il réalise que l'anneau de feu magique n'est plus là pour le protéger. Il se met à tourbillonner en glapissant et, en tendant le Cristal devant lui, il déverse des *Boules de Feu* vers le plafond. Il ne sait pas où sont les dieux, mais il va se défendre !

Tout d'un coup, le Cristal n'est plus dans ses mains — il est à nouveau sur le billot de la salle 16e, entouré par un mur de feu. Torgoch regarde désespérément autour de lui jusqu'à ce qu'il le repère. Puis, en gémissant, il se précipite vers l'anneau de feu. Il le heurte et rebondit, la peau fumante.

« C'EST ÇA, AVORTON... T'AS R'BONDI ! HÉHÉ... ALORS COMMENT TU VAS FAIRE SANS TON JOUET ? HEIN ? TU CROYAIS NOUS RÉGLER NOT'COMPTE, HEIN ? FINIS CES GAMINS-LÀ D'ABORD ! TU CROIS QU'TU Y ARRIVERAS SANS TA PIERRE ? HAHAHAHAHAHA ! »

Vous devrez décider si les aventuriers comprennent ce discours qui peut être prononcé aussi bien en Orrakh normal que dans un langage d'arcane orque que seuls les dieux et Torgoch comprennent. Si vous estimez que l'effet produit sera plus dramatique si les aventuriers ne saisissent pas le message, remplacez les mots par un charabia orque que vous improviserez.

C'est maintenant une lutte pour la survie entre Torgoch et les PJ. Personne ne peut toucher le Cristal — la barrière est la même que celle qui entourait le trône — et les chances sont un peu plus égales. Cependant, si Torgoch semble avoir encore un trop gros avantage, les dieux orques le dépouilleront de la moitié de ses points de magie restants.

Leur souhait est que les aventuriers triomphent de Torgoch, mais pas sans une lutte acharnée. Ils tiennent à punir l'impudent ; ils n'iront cependant pas jusqu'à aider des Humains, des Elfes et leurs semblables. Cela gâcherait trop leur plaisir de voir l'usurpateur être sérieusement malmené par des créatures aussi frêles.

A la chute de Torgoch, le même rire retentit dans tout le site et les cris terrifiés qui s'y mêlent ressemblent étonnamment à la voix de l'Orque-Liche. La barrière de feu disparaît et le rire se poursuit. Les secousses se font de plus en plus violentes : des morceaux de plafond tombent et une sortie immédiate s'impose, grâce à l'autel de la salle 18.

Etant de caractère très capricieux, les dieux orques ont totalement oublié le Cristal dès que Torgoch a été vaincu. Et maintenant, ils s'amusent trop bien pour y songer. Il s'écoulera peut-être des siècles avant que cela arrive. Mais si les aventuriers veulent passer le reste de leur existence à surveiller leurs arrières en attendant quelque forme de rétribution divine, grand bien leur fasse !

Points d'Expérience

Les Points d'Expérience sont divisés en chapitres et en sections. Comme toujours, vous devez favoriser une bonne interprétation et des idées brillantes — un personnage moyen devrait obtenir 30 PE par chapitre (ou par séance de jeu, selon ce qui vous convient), avec une gamme allant de zéro, pour un jeu mauvais ou sans inspiration, à 100 pour une participation vraiment excellente.

En plus de cela, chaque PJ ayant activement participé à une partie de l'aventure mérite les récompenses indiquées ci-dessous. Lorsqu'une gamme de Points d'Expérience est indiquée (ex. 0-20), jugez de la qualité de la participation des personnages et attribuez les points en conséquence.

Ne divisez pas ces récompenses entre les PJ — elles sont individuelles et concernent tous les personnages qui ont collaboré. Bien entendu, lorsqu'un événement ou un incident ne s'est pas produit, pour quelque raison que ce soit, les aventuriers ne peuvent pas recevoir les points correspondants. Par exemple, si les PJ ne rencontrent pas l'Homme-arbre lorsqu'ils se dirigent vers la tour, ils ne recevront pas les PE concernant cette partie de l'aventure.

Les Secours Jamais ne Vinrent

Le Messager Perdu

10-20 Pour la découverte du *Document 1*.

Le Complexe derrière la Cascade

0-20	Pour être entré dans le complexe ;
10-30	Pour être entré dans la zone inondée ;
10	Pour la découverte des *Documents 2* et *3* ;
10	Pour la découverte du *Document 4* ;
20	Pour avoir évité le piège de l'armurerie (zone 11) ;
20	Pour avoir surpris les Hommes-bêtes ;
50	Pour avoir annulé la barrière magique de l'atelier (zone 22) ;
20	Pour être entré dans l'atelier sans avoir annulé la barrière ;
-20	Pour s'être jeté sur la barrière et avoir provoqué des dégâts dans le complexe ;
10	Pour la découverte du *Document 6*.

La Piste des Maraudeurs

Un Honnête Marchand

20	Pour avoir obtenu une copie de la carte de Cognacjai ;
5	Pour chaque élément d'information utile obtenu auprès du convoi.

Les Bohémiens

5	Pour chaque élément d'information utile obtenu auprès des bohémiens ;
10	Pour avoir participé au festin ;
25	Pour être parvenu à passer la nuit sans se faire rouler ou sans être pris à parti par les bohémiens ;
10	Pour le personnage qui assiste à la lecture dans les entrailles du pangolin.

Rencontres Facultatives

0-20	Pour le comportement au cours de chaque rencontre ;
5	Pour chaque élément d'information obtenu.

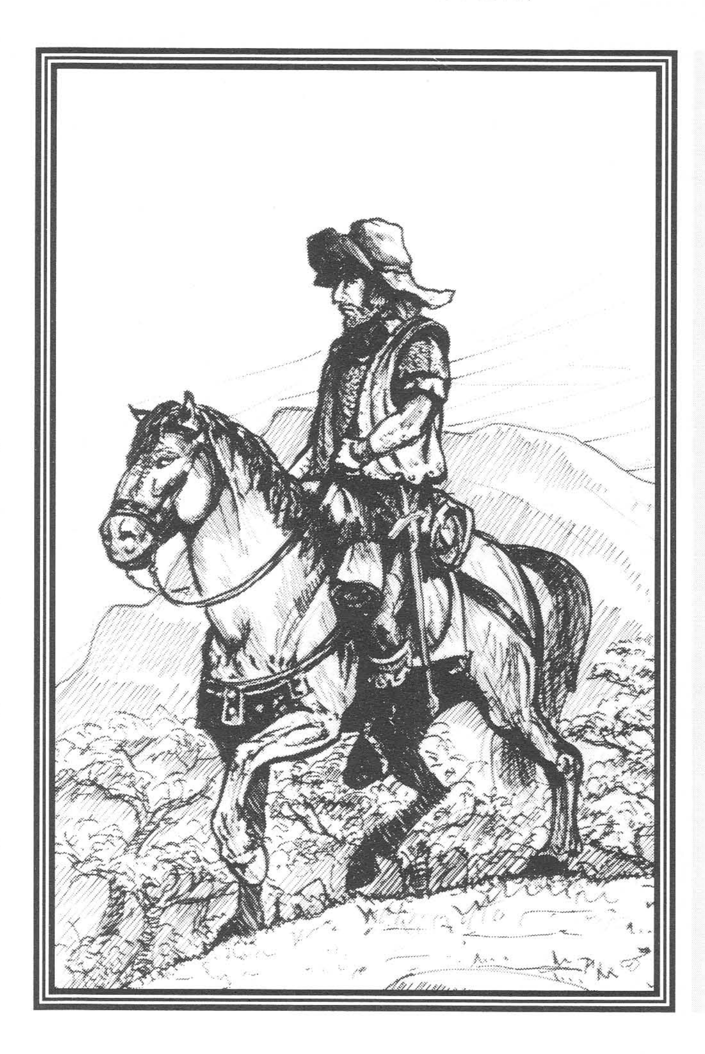
La Tour Solitaire

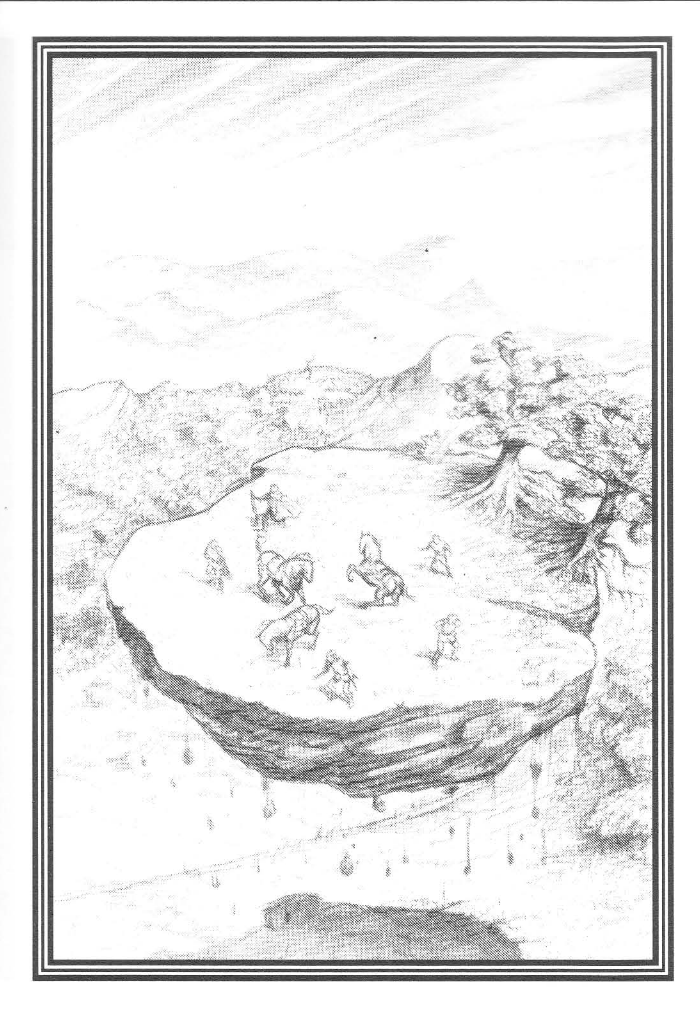
La Traversée de la Rivière

0-30 Pour la traversée de la rivière.

La Tour

0-10	Pour s'être occupé des ours (pas de PE pour les Druides ou les fidèles de la Foi Antique qui ont blessé les bêtes) ;
0-10	Pour être entré dans la partie principale de la tour ;
10	Pour la découverte de la cachette secrète de la chambre (zone 5) ;
10	Pour avoir récupéré le trépied magique et découvert son fonctionnement ;
10	Pour avoir obtenu les *Documents 9* et *10* ;





0-30 Pour s'être occupé des freux ;
20 Pour avoir obtenu le *Document 8*.

Les Terres Déformées

La Caverne des Minotaures

0-25 Pour avoir affronté les Minotaures ;
10 Pour avoir découvert le coffre au trésor dans la grotte inondée (zone 4).

Monstres Errants

0-20 Pour le comportement au cours de chaque rencontre.

Le Terrain Chaotique

0-20 Pour le comportement au cours de chaque rencontre ;
25 Pour être sorti des Terres Déformées sans avoir perdu de points de **CI** ou acquis de Points de Folie.

L'Ermite

0-10 Pour le comportement vis-à-vis de l'ermite.

Les Elfes

0-20 Pour le comportement vis-à-vis des Elfes ;
10 Pour avoir écouté l'histoire d'Erimayfin ;
20 Pour avoir donné à Erimayfin le pendentif représentant une pointe de flèche, trouvé dans la caverne des Minotaures ;
25 Pour avoir persuadé les Elfes de les accompagner jusqu'au cercle de pierres.

Les Gardiens de la Colline

Les Morts se Lèvent

0-20 Pour être entré dans le complexe.

A l'Intérieur du Site

10 Pour chaque garde errant vaincu ;
10 Pour ne pas être entré dans la grotte pleine de moisissures (zone 5) ;
20 Pour la découverte de la dague d'or dans le dortoir (zone 8) **et** son don à un fidèle de la Foi Antique ;
10 Pour ne pas être entré dans la cave à vin (zone 11) ;
0-20 Pour être entré dans la salle de l'autel (zone 16).

La Bataille Finale

20 Pour la dissipation des anneaux de feu ;
0-50 Pour le combat contre Torgoch ;
50 Pour avoir empêché Torgoch de s'emparer du Cristal ;
100 Pour avoir porté le coup fatal à Torgoch ;
25 Pour s'être échappé avec le Cristal sans avoir anéanti Torgoch ;
25 Pour la découverte du fonctionnement du Cristal de Feu (25 PE pour chaque pouvoir appris).

Points de Destin

Si Torgoch est détruit (de quelque façon que ce soit) et que les aventuriers entrent en possession du Cristal de Feu, chaque survivant acquiert un *Point de Destin*. Si le coup fatal a été porté par un personnage joueur, celui-ci acquiert un *Point de Destin* supplémentaire.

Poursuite de l'Aventure

La *Campagne des Pierres du Destin* se poursuit dans **Le Sang dans les Ténèbres**, qui commence là où cette aventure s'achève.



Profils

Tous les profils des PNJ importants et des monstres mentionnés dans le texte sont présentés ici. Les modifications dues à certaines compétences, telles que la *Force Accrue*, ont déjà été appliquées. Consultez **WJRF** pour en savoir plus sur les compétences et les sorts.

Les Secours Jamais ne Vinrent

Les Hommes-Bêtes

Ce petit groupe d'Hommes-bêtes occupe une partie du complexe de la cascade ; à partir de ce repaire qui leur semble sûr, ils vont chasser et fourrager. Dans le texte, il est fait mention d'Hommes-bêtes *majeurs* et *mineurs*. Les premiers portent des mutations qui les rendent plus forts en combat, alors que les autres n'en ont pas. Tous les profils tiennent compte de ces mutations.

Homme-Bête Majeur 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	71	25	3	5	11	60	2	0	29	24	29	24	10

Agilite
I +30.

Dex
0 ; l'adversaire est considéré comme ayant 1 PA de moins partout.

Extremites Armees
Les bras sont terminés par des armes.

Face Bestiale
Tête de bouc, attaque de *cornes*, **A** +1.

Maitrise des Armes
CC +30.

Peau Ecailleuse
0/1 PA — Partout, comme une armure de cuir.

Projection d'Acide
Portée 10 mètres, considérée comme une attaque par projectile de **F** 3, peut remplacer une des autres attaques.

Resistance
E +1.

Resistance a la Magie
Bonus de +20 à tous les Tests de **FM** contre la magie.



Possessions
Néant.

Homme-Bête Majeur 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	6	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Face Bestiale
Tête de bouc, attaque de *cornes*, **A** +1.

Force
F +3.

Protection contre les Armes
Les armes pointues et tranchantes infligent la moitié des dommages (arrondir au plus bas).

Possessions
Epée.

Homme-Bête Majeur 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	3	30	29	24	29	24	10

Cornes
Attaque de *cornes*, **A** +1.

Face Bestiale
Tête de bouc, sans effet.

Griffes Acerees
Attaque de *griffes* de **F** 4, **A** +1.

Possessions
Néant.

Homme-Bête Majeur 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	3	30	29	24	29	24	10

Bec
Attaque par *morsure*, **A** +1.

Rage du Sang
Sujet à la *frénésie* lorsqu'il est à moins de 24 mètres d'une créature blessée, y compris lui-même. La frénésie se poursuit pendant 2D6 tours après la disparition de toute source de sang.

Possessions
2 épées.

Homme-Bête Majeur 5

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	5	11	30	3	30	29	24	29	24	10

Face Bestiale
Tête de loup, attaque par *morsure*, **A** +1.

Piquants Allonges
Les adversaires en mêlée doivent réussir un Test d'**I** à chaque round ou encaisser un coup automatique de **F** 1 dû aux piquants, en plus des autres dommages.

Queue-Massue
Attaque *caudale*, **A** +1.



Resistance
E +1.

Possessions
Masse, bouclier (1 PA — Partout).

10 Hommes-Bêtes Mineurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Ces Hommes-bêtes n'ont aucun attribut du Chaos qui puisse affecter leur profil. La moitié est équipée d'épées, de masses et d'armes similaires (toutes considérées comme des *armes simples*), l'autre moitié d'*armes à deux mains* telles que des lances et des armes d'hast.

La Piste des Maraudeurs

La Caravane du Marchand

Rutger Reiter, Guide-Convoyeur

Cet homme courageux, d'une trentaine d'années et aux traits burinés, a passé l'essentiel de son existence à faire traverser La Voûte à des caravanes de marchands. Il connaît les cols d'altitude comme le dos de sa main, ainsi que tous les points d'embuscade, les cachettes et les portions dangereuses de la route. Préférant la survie à l'héroïsme, il est naturellement prudent et ne s'approche pas des étrangers tant qu'il ne connaît pas leurs intentions. Il évitera les combats s'il le peut — pour lui, son travail consiste à alerter la caravane qui comprend de nombreux mercenaires payés pour se battre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	43	4	3	9	55	1	28	32	39	46	31	29

COMPETENCES
Arme de Spécialisation — Lasso ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation ; Orientation ; Pictographie — Eclaireurs ; Pistage ; Réflexes Eclairs ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Veste de cuir et jambières, chemise de mailles sans manches, coiffe de fer sous le chapeau (1 PA — Tête/tronc ; 0/1 PA — Bras/jambes) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois de 20 carreaux ; lasso ; cheval de selle entièrement harnaché, sacoches avec matériel de couchage et gamelles.

Auguste "Gussie " Cognacjai, Marchand Halfeling

A 63 ans, Auguste Cognacjai est dans la fleur de l'âge. Marchand riche et heureux en affaires, ses voyages l'amènent régulièrement à passer du Vieux Monde aux Principautés Frontalières. Chez lui, dans le Moot, son nom évoque tout autant le respect que la dérision — rares sont les Halfelings qui ont autant voyagé ou aussi bien réussi, mais à quel prix ? De longues semaines sur la route, dans le froid et l'humidité, qui-sait-quoi tapi derrière chaque tournant — ce n'est pas vraiment une attitude raisonnable pour un Halfeling.

Gussie, quant à lui, aime sa vie ambulante ; sa vivacité d'esprit et son caractère affable lui permettent de se faire des amis et de rencontrer des partenaires commerciaux dans bien des lieux. Le fait d'être un Halfeling l'aide parfois aussi — les marchands humains ont tendance à croire que ses capacités sont à la mesure de sa taille et n'examinent pas toujours attentivement les marchés qu'il propose.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	53	3	3	7	73	1	48	60	55	48	54	68

COMPETENCES
Alphabétisation ; Baratin ; Calcul Mental ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Cuisine ; Evaluation ; Langage Secret — Guilde ; Législations ; Numismatique ; Pictographie — Colporteur ; Sens de la Magie ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Poney et carriole ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; le reste selon la volonté du MJ.

12 Muletiers

Ce profil correspond à un muletier type ; vous pouvez le modifier légèrement selon les individus. Le convoi en compte 12, un sur chaque charrette.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	31	3	3	8	31	1	31	31	41	41	31	31

COMPETENCES
Arme de Spécialisation — Fouet ; Conduite d'Attelage ; Soins des Animaux ; 25% de chances de *Cuisine*, 25% de chances de *Dressage*.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; fouet ; vêtements imperméables.

Les Mercenaires

Les mercenaires qui accompagnent le convoi sont au nombre de 18, dont un sergent. Comme la plupart des mercenaires qui se font embaucher pour protéger des caravanes, tous ont suivi l'entraînement leur permettant de remplacer les muletiers en cas d'incident — ce qui permet d'économiser de l'argent en confiant deux fonctions à un seul homme ! Ce profil est légèrement modifiable afin de personnaliser les différents individus.

Mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	4	3	8	41	2	31	41	31	41	31	31

COMPETENCES
Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Chemise de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Tête/tronc/bras ; 1 PA — Jambes) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois avec 20 carreaux ; 50% de chances pour une arme supplémentaire — hache ou arme d'hast.

Sergent Mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	48	4	4	10	51	2	41	47	38	43	40	45

COMPETENCES
Bagarre ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Résistance à l'Alcool ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches et jambières, casque et bouclier (2 PA — Tête/tronc/bras ; 3 PA — Jambes) ; épée ; hache ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois avec 20 carreaux.

Les Bohémiens

Manouches, romanichels, colporteurs — les gens du voyage du Vieux Monde doivent à leurs voisins plus établis toute une série d'appellations qui sont, dans l'ensemble, plutôt péjoratives. Par tradition, il règne, dans les pays traversés, une absence de confiance entre les populations sédentaires et les bohémiens, souvent accusés de tous les vols, disparitions et autres malheurs qui se sont produits dans une zone au cours des semaines précédant et suivant leur passage. Citoyens de nulle part en particulier, ils font d'excellents boucs émissaires. Cette hostilité est généralement renvoyée avec des intérêts et presque tous apprécient les plaisanteries faites aux dépens de ceux qui n'appartiennent pas à leur communauté. Ce groupe-là est habitué à voyager dans des régions dangereuses et à se débrouiller par lui-même, ce qui inclut d'obtenir un maximum de choses de toutes les personnes rencontrées — amicalement, bien sûr...

Goshuar, Chef des Bohémiens

Goshuar dirige ce groupe depuis près de dix ans. Personnage remarquable d'une cinquantaine d'années, il arbore un foulard aux couleurs éclatantes et une grosse boucle d'oreille. Sa silhouette longue et agile, ses cheveux noir de jais, ses yeux pétillants et ses moustaches extravagantes font de lui l'image même du bohémien tel qu'on le représente dans le Vieux Monde — il le sait et il n'hésite pas à s'en servir lorsqu'il a affaire à des gens plus enracinés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	40	5	5	8	43	1	43	46	43	45	46	42

COMPETENCES
Alphabétisation ; Baratin ; Charisme ; Commerce ; Connaissance des Plantes ; Danse ; Escamotage ; Evaluation ; Identification des Plantes ; Langage Secret — Bohémien ; Pictographie — Bohémien et Colporteur ; Pistage ; Résistance à l'Alcool ; Vol à la Tire.

POSSESSIONS
Epée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois avec 20 carreaux.

Bohémien Typique

Le groupe comprend une trentaine de bohémiens, autant d'hommes que de femmes. Vous pouvez modifier ce profil pour certains individus.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	45	3	3	7	40	1	41	31	31	41	31	41

COMPETENCES
Baratin ; Commerce ; Connaissance des Plantes ; Danse ; Escamotage ; Evaluation ; Langage Secret — Bohémien ; Pictographie — Bohémien et Colporteur ; Résistance à l'Alcool ; Vol à la Tire ; 50% de chances de *Musique*, 25% de chances de *Séduction*, 10% de chances d'*Arme de Spécialisation — Couteau de Lancer*, 10% de chances d'*Armes de Spécialisation — Armes de Poing*, 10% de chances de *Traumatologie*.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; 50% de chances pour une arme simple, 50% de chances pour un arc ou une fronde ; autres équipements appropriés à l'utilisation des compétences.

Grand-Mère

Aucun des bohémiens ne connaît le véritable nom de Grand-Mère — et même s'ils le savent, ils ne l'avoueront pas. Elle est plus âgée que tous les autres, mais son âge exact est difficile à déterminer — elle pourrait aussi bien avoir de cinquante à soixante ans que cent ou plus. Elle est censée avoir le don de prophétie, de double vue et une demi-douzaine d'autres, mais c'est tout un problème que de découvrir une signification à ses propos. On pourrait même se demander si ses compagnons croient vraiment en elle.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	32	2	5	7	35	1	41	31	42	41	52	41

COMPETENCES
Baratin ; Commerce ; Connaissance des Plantes ; Divination ; Escamotage ; Evaluation ; Identification des Plantes ; Langage Secret — Bohémien ; Pictographie — Bohémien et Colporteur ; Résistance à l'Alcool.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; morceau de cristal ; la roulotte et son contenu sont décrits dans le texte.

Enfants Bohémiens

Les bohémiens constituent toute une communauté en déplacement et donc comptent des enfants de tout âge. Le profil correspond à un enfant type, entre 6 et 10 ans ; modifiez-le si vous voulez préciser l'âge ou le type.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	32	32	2	2	4	33	1	34	15	15	10	10	10



COMPETENCES
Escamotage ; Esquive ; Fuite ; Langage Secret — Bohémien ; Vol à la Tire.

POSSESSIONS
25% de chances pour une dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

La Tour Solitaire

Les Ours

Comme le texte le précise, une ourse a transformé le bas de la tour en nursery pour sa progéniture. Bien que les oursons soient vifs et curieux, leur mère, très nerveuse, attaque tout ce qui, à ses yeux, représente une menace pour ses petits.

Ourse

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	-	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-

REGLES SPECIALES
Attaque de *griffes*. Blessée, la mère devient sujette à la *frénésie* et provoque la *peur* chez les animaux mesurant moins de 3 mètres.

2 Oursons

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	-	2	3	6	25	1	-	10	10	10	10	-

Les Freux

Les freux sont apparentés aux corbeaux décrits dans **WJRF** ; ils sont plus petits et vivent en groupes beaucoup plus importants. Une grande colonie peut abriter jusqu'à une centaine d'oiseaux qui nichent normalement dans le faîte des arbres, dans de vastes étendues boisées, mais ils sont aussi séduits par les toits des ruines. Les freux sont sujets à la même attirance pour les objets brillants et colorés que leurs cousins.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	33	-	1	1	4	30	1	-	24	2	24	24	-

REGLES SPECIALES
Attaque de *griffes* ou par *morsure*. Volent comme des *piqueurs* — le score de **M** n'est donné que pour les déplacements au sol.

Les Terres Déformées

La Caverne des Minotaures

Minotaure 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	25	4	6	17	60	2	18	66	18	29	24	10

AGILITE
I +30.

Souffle de Feu
Souffle enflammé en forme de cône, de 24 mètres de long, 8 mètres de large à la plus grande extrémité, inflige 3 coups de *Force* 4 à chaque créature qui se trouve dans son périmètre.

Substitution Sanguine
Métal en Fusion — **E** +2 ; chaque adversaire encaisse un coup de **F** 3 lorsque le minotaure est blessé. De plus, le métal en fusion embrase tout matériau inflammable sur un rayon de 4 mètres. Lorsqu'il est tué, le minotaure explose, infligeant un coup de **F** 4 à tous ceux qui se trouvent à moins de 10 mètres.

Equipement
Marteau de pierre à deux mains.

Minotaure 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	25	7	4	17	30	2	18	66	18	29	24	10

Force
F +3.

Membres Elastiques
En mêlée, peut combattre des adversaires qui se trouvent à 9 mètres de lui. A cette distance, ceux-ci ne peuvent répliquer qu'après la réussite d'un Test d'**I**.

Resistance à la Magie
Bonus de +20 à tous les Tests de **FM** contre la magie.

Equipement
Gourdin.

Le Ver des Rivières

Le Ver des Rivières est de la même espèce que le Ver des Marais, mais il est beaucoup plus gros et vit dans l'eau claire. Il ressemble à un immense serpent, avec une gueule garnie de dents vicieusement crochues. Selon diverses sources, certains représentants peuvent atteindre 30 mètres de long. Il se nourrit de poissons et d'autres animaux aquatiques et est capable d'engloutir des proies de taille humaine en une seule fois. Ces créatures attaquent parfois les petits bateaux, qu'elles prennent sans doute pour de grosses bêtes aquatiques.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	-	7	5	30	30	2	-	10	10	10	10	-

Regles Speciales
Attaque par *morsure* et attaque *caudale*. Le score en **M** s'applique dans l'eau ; sur terre, il passe à 2. Provoque la *peur* chez toutes les créatures vivantes.

La Troupe du Chaos

Rojax Bainsanglant, Champion de Khorne

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	51	5	3	8	41	3	31	41	31	41	31	31

Competences
Coups Puissants (toutes ses autres compétences ont disparu lorsque le Chaos a progressivement dissous sa personnalité).

Attributs et Recompenses du Chaos
Résistance à la Magie : Bonus de + 20 à tous les Tests de **FM** contre la magie, s'ajoute au bonus dû à l'Armure du Chaos.
Agressivité : **CC** +10, **CT** +10, **F** +1.
Chiens du Chaos (x 2) : 2 Chiens Charnier (voir ci-dessous).

Possessions
Armure du Chaos (2 PA — Partout, pas de pénalité de déplacement, bonus de +10 pour tous les tests de **FM** contre la magie) ; Arme du Chaos (épée, propriété *Férocité* : **A** +1).

2 Chiens Charnier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
10	49	-	5	4	11	60	1	-	10	14	89	89	-

Khorne a accordé deux Chiens Charnier à Bainsanglant ; l'Homme-bête 1 s'en occupe habituellement (voir ci-dessous).

Regles Speciales
Immunisés contre la *peur* et la *terreur* sauf celles provoquées par Khorne. Tous les tests de psychologie se font avec les caractéristiques de leur soigneur, pourvu qu'il se trouve à moins de 12 mètres. Attaque par *morsure* empoisonnée (**F** 6). *Collier de Khorne* — les Chiens Charnier réussissent automatiquement tous les Tests de **FM** contre la magie.

Homme-Bête 1

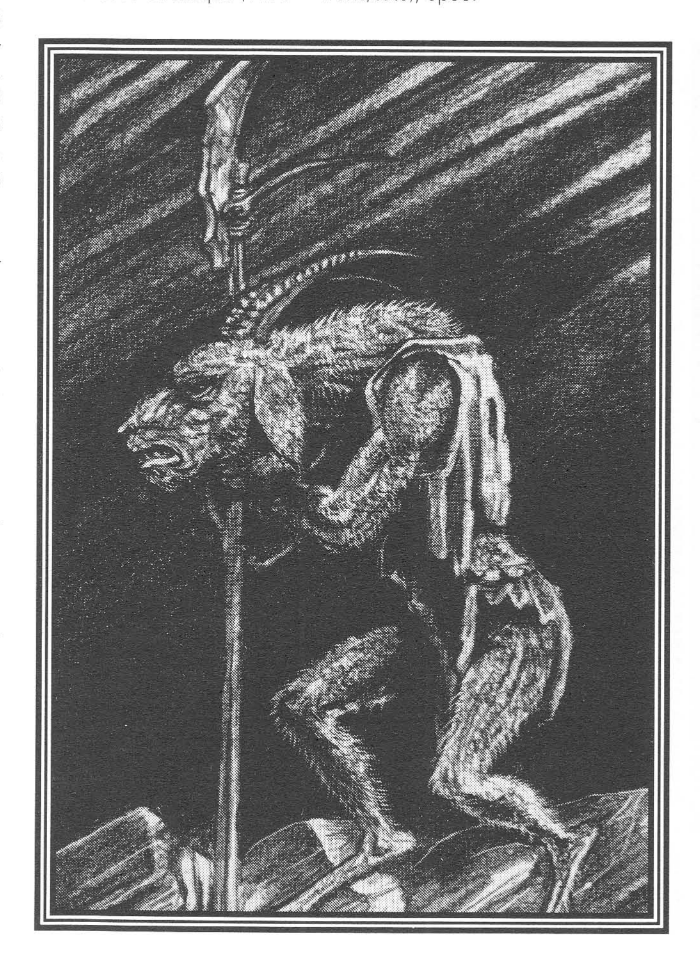
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Face Bestiale
Chien — **A** +1, attaque par *morsure.*

Pieds Fourchus
Pas d'effet sur le profil.

Resistance à la Magie
+10 à tous les tests de **FM** contre la magie.

Equipement
Cuirasse et casque (1 PA — Tronc/tête), épée.



Homme-Bête 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	3	30	29	24	29	24	10

FACE BESTIALE
Chien — **A** +1, attaque par *morsure*.

CORNES
A +1 ; attaque par *coups de cornes*.

EQUIPEMENT
Armure de plates partielle (1 PA — Tête/tronc/jambe gauche) ; épée à deux mains ; hampe et bannière (**I** -10, **CC** -10, **D** -1, **Prd** -10).

REGLES SPECIALES
Si ce porte-étendard est tué, le plus proche représentant de la troupe tentera de reprendre la bannière au round suivant. S'il échoue, tous les Hommes-bêtes devront immédiatement réussir un Test de **Cd** pour ne pas s'enfuir.

Homme-Bête 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	40	2	30	29	24	29	24	10

FACE BESTIALE
Chien — **A** +1, attaque par *morsure*.

AGILITÉ
I +10.

EQUIPEMENT
Armure de plates partielle (1 PA — Tête/tronc/bras) ; épée à deux mains ; *Tambour de la Fatalité* (voir les *Nouveaux Objets Magiques* à la fin de ce chapitre).

Homme-Bête 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

FACE BESTIALE
Chien — **A** +1, attaque par *morsure*.

PEAU AUX MOTIFS SCINTILLANTS
Rouge/noir/cuivre ; pas d'effet sur le profil.

EQUIPEMENT
Armure de plates partielle (2 PA — Tête/tronc ; 1 PA — Ailleurs) ; épée.

Homme-Bête 5

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	71	25	3	4	11	60	2	30	29	24	29	24	10

FACE BESTIALE
Chien — **A** +1, attaque par *morsure*.

AGILITE
I +30.

MAITRISE EN ARME
CC +30.

EQUIPEMENT
Armure de plates partielle (1 PA — Tête/tronc/bras droit) ; épée à deux mains (**I** -10, **D** +2).

Hommes-Bêtes 6 et 7

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	5	11	30	3	30	29	24	29	24	10

FACE BESTIALE
Chien — **A** +1, attaque par *morsure*.

RESISTANCE
E +1.

APPENDICE CAUDAL — SERPENT
A +1, attaque par *morsure* de **F** 2.

EQUIPEMENT
Armure de plates partielle (1 PA — Tête/tronc) ; épée.

L'Ermite

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	18	11	2	4	5	23	1	12	20	60	23	65	29

COMPETENCES
Baratin ; Langage Secret — Classique ; Méditation.

POSSESSIONS
Robe orange ; sébile.

Les Elfes

Erimayfin, Elémentaliste de Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	54	4	4	12	83	2	52	49	74	61	52	41

COMPETENCES
Acuité Visuelle ; Alphabétisation ; Astronomie ; Camouflage Rural ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Plantes ; Connaissance des Runes ; Danse ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation ; Identification des Morts-Vivants ; Identification des Plantes ; Incantations — Voir ci-dessous ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Métallurgie ; Orientation ; Pistage ; Radiesthésie ; Sens de la Magie ; Soins des Animaux.

SORTS
25 Points de Magie.

Magie Mineure : Feux Follets, Flammerole, Luminescence, Para-Pluie, Sons, Zone de Silence.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères , Rafale de Vent, Vol ;
Niveau 2 — Brouillard Mystique, Eclair, Zone de Fermeté.

Magie Elémentale : *Niveau 1* — Assaut de Pierres, Aveuglement, Respiration Aquatique, Zone de Dissimulation ;
Niveau 2 — Extinction, Incendie, Pluie Torrentielle.
Notez que la chemise de mailles d'Erimayfin ajoute 1 au coût en Points de Magie de tous les sorts incantés.

POSSESSIONS
Chemise de mailles sans manches (1 PA — Tronc) ; amulette projetant une *Aura de Protection* permanente (+2 PA — Partout) ; épée magique (*arme chasseresse* contre les Gobelinoïdes) ; arc elfique (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1) ; carquois avec 20 flèches et 4 *Flèches au vol Infaillible* ; composants de sorts.

4 Eclaireurs Elfes

Les quatre Elfes qui accompagnent Erimayfin sont tous des éclaireurs et leur profil type est présenté ci-dessous. Vous êtes libre de le modifier pour les différencier les uns des autres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	51	4	4	12	71	2	51	51	61	61	51	41

COMPETENCES
Acuité Visuelle ; Camouflage Rural ; Danse ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation ; Orientation ; Pistage ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches et casque (1 PA — Partout) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arc elfique (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1) ; carquois avec 20 flèches.

Les Gardiens de la Colline

Torgoch, Orque Liche

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	20	4	5	23	50	4	43	89	79	89	89	79

COMPETENCES
Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Connaissance des Démons ; Conscience de la Magie ; Identification des Morts-Vivants ; Identification des Objets Magiques ; Incantations — voir ci-dessous ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie.

SORTS
45 Points de Magie.

Magie Mineure : Luminescence, Malédiction, Renfort de Porte, Verrou Magique, Zone de Chaleur.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Animosité Magique, Aura de Résistance, Force de Combat, Main de Fer, Vol ;
Niveau 2 — Démolition, Eclair, Frénésie Magique, Haine Magique, Panique Magique, Ralliement Magique ;
Niveau 3 — Epée Animée, Invulnérabilité aux Projectiles, Malédiction d'Attraction des Projectiles ;
Niveau 4 — Aura d'Invulnérabilité, Explosion, Force Spirituelle, Guérison des Blessures Graves.

Magie Nécromantique : *Niveau 1* — Destruction des Morts-Vivants, Main de la Mort, Zone de Vie ;
Niveau 2 — Contrôle des Morts-Vivants, Main de Poussière ;
Niveau 3 — Annihilation de Morts-Vivants, Vie dans la Mort.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; épée magique (**D** +1).

REGLES SPECIALES
Provoque la *peur* chez les créatures vivantes. Immunisé contre tous les effets psychologiques sauf ceux d'origine divine.

Notez que Torgoch n'a pas la capacité de *paralyser* que les Liches ont habituellement.

20 Lieutenants Morts-Vivants

Lorsque Torgoch a été vaincu par les dieux orques, les quelques guerriers qui lui étaient restés fidèles furent condamnés à garder le complexe pour l'éternité. Ils sont semblables aux momies, mais ils *ne* sont *pas* inflammables. Quand un Lieutenant mort-vivant est détruit, il ne l'est pas entièrement ; il tombe en poussière sur le sol, mais se reconstitue au même endroit au crépuscule suivant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	4	5	23	30	2	24	89	43	43	89	-

REGLES SPECIALES
Les Lieutenants morts-vivants ne sont pas sujets à l'*instabilité* tant qu'ils sont dans le complexe, et ils ne le quitteront pas. Ils sont considérés comme étant *contrôlés.* Les blessures qu'ils infligent ont 20% de risques d'entraîner la *Putréfactose.* Ils provoquent la *peur* chez les créatures vivantes. Ils seront définitivement détruits en même temps que Torgoch.

Squelettes Orques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

REGLES SPECIALES
Les Squelettes Orques ne sont pas sujets à l'*instabilité* et sont considérés comme étant *contrôlés.* Ils tomberont en poussière lorsque Torgoch sera vaincu.

Nouveaux Objets Magiques

Tambour de la Fatalité

Le *Tambour de la Fatalité* est un instrument de musique magique utilisé par les armées de guerre du Chaos. Il ressemble à un tambour militaire normal, mais ses flancs sont renforcés par des os humains et la peau de frappe a été prise sur des innocents massacrés.

Lorsque cet instrument retentit, il projette une série irrégulière de battements qui perturbent tous ceux qui l'entendent — à moins qu'ils ne soient des alliés du Chaos habitués à une telle cacophonie. Toutes les créatures vivantes à moins de 100 mètres du tambour doivent réussir un Test de **FM** en l'entendant. En cas d'échec, elles subissent une pénalité de -10 pour *tous* leurs jets de dés jusqu'à ce qu'il cesse de retentir.

Les créatures immunisées contre les effets psychologiques ne sont pas affectées par les roulements de tambour.

Le porteur peut se déplacer à l'allure *prudente* tout en jouant, mais il ne peut pas accomplir d'autres actions en même temps. S'il se retrouve engagé dans un combat, le volume encombrant de l'instrument réduit de 10 son score d'**I**.

Loupe d'Erudition

Cet objet magique a la forme d'une loupe cerclée d'or, généralement munie d'une poignée ou d'une courroie. Il est très apprécié des érudits, car, en regardant à travers le verre, l'utilisateur peut comprendre toutes les formes de langage écrit, en réussissant un Test d'**Int** pour les runes et les inscriptions en langues hermétiques. Cette loupe ne peut être employée que par une personne disposant de la compétence *Alphabétisation.*

Le Cristal de Feu

Le Cristal de Feu appartient à un jeu de quatre cristaux aux pouvoirs immenses. Chacun d'eux est un objet magique très puissant, mais lorsqu'ils sont associés, leurs possibilités sont démultipliées. Cette procédure sera abordée dans une autre aventure de cette série ; ce chapitre ne traite que du Cristal de Feu, utilisé seul.

Utilisation du Cristal

Comme pour tous les Cristaux du Pouvoir, un personnage doit s'accorder avec le Cristal de Feu avant d'arriver à l'employer au maximum de ses capacités. Pour cela, il doit *Méditer* en tenant la pierre. Aucun Point de Magie n'est récupéré pendant ce temps, mais un Test d'**Int** est effectué au maximum une fois par heure (*Identification des Objets Magiques* +10, Elémentaliste +10) au coût de 1 PM. Lorsque le test réussit, le personnage s'est accordé avec le Cristal.

Chacun de ses pouvoirs, en commençant par le premier de la liste et en progressant jusqu'au dernier, sera découvert après une heure d'étude ininterrompue et la réussite d'un Test d'**Int** (*Identification des Objets Magiques* +10).

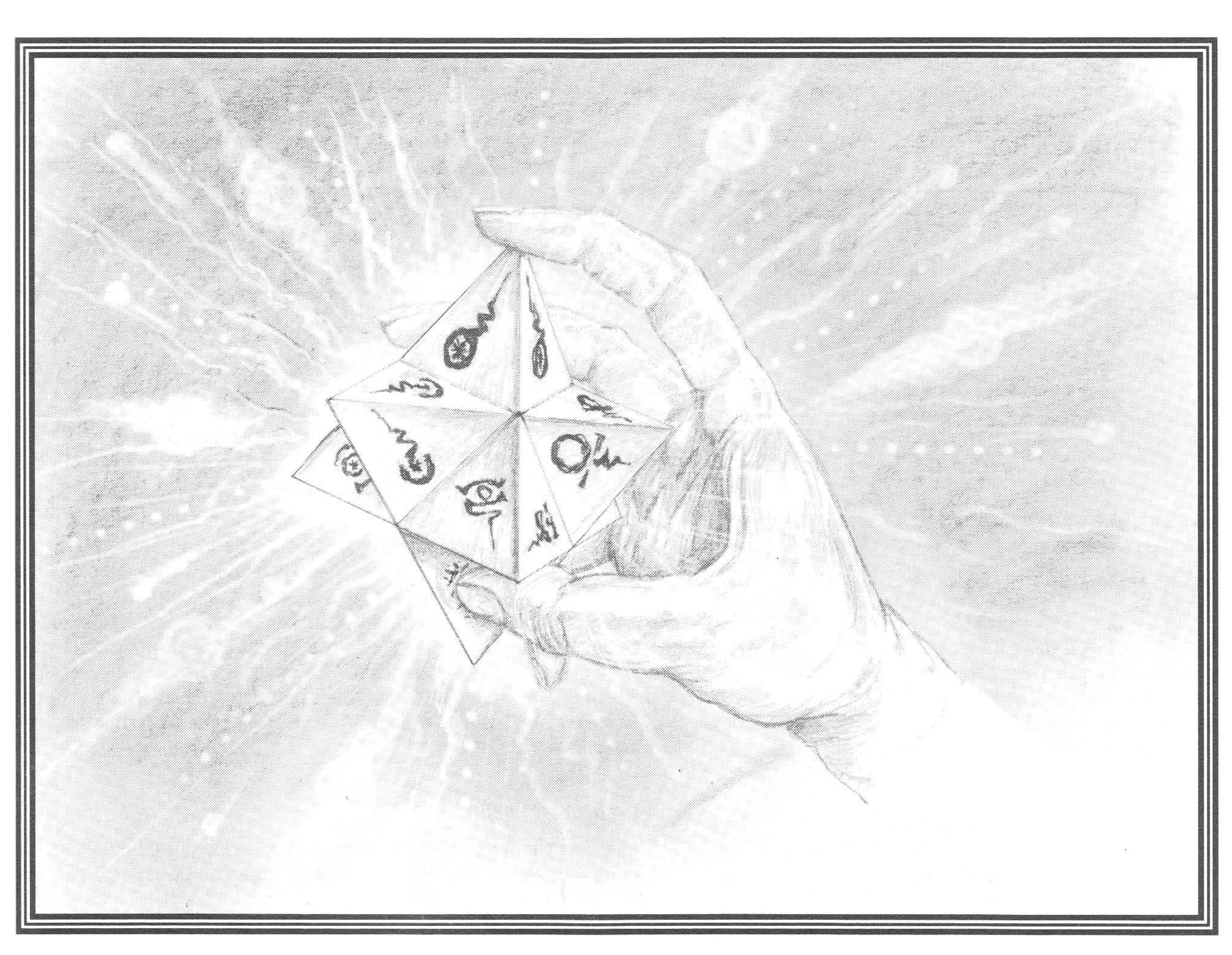
Une fois qu'il s'est accordé, l'utilisateur n'a qu'à tenir le Cristal et se concentrer sur l'effet voulu (en réussissant un Test de **FM**, sans modificateur). Après l'utilisation d'un Pouvoir Mineur, le Cristal reste inerte pendant un tour entier et aucun autre Pouvoir Mineur ne peut être utilisé pendant ce temps. Après l'usage d'un Pouvoir Majeur, le Cristal reste inerte pendant 1D6 heures, pendant lesquelles seuls ses pouvoirs permanents sont en fonction. Dans le cas des *Anneaux de Défense*, ce délai est compté à partir du moment où l'Anneau est dissipé.

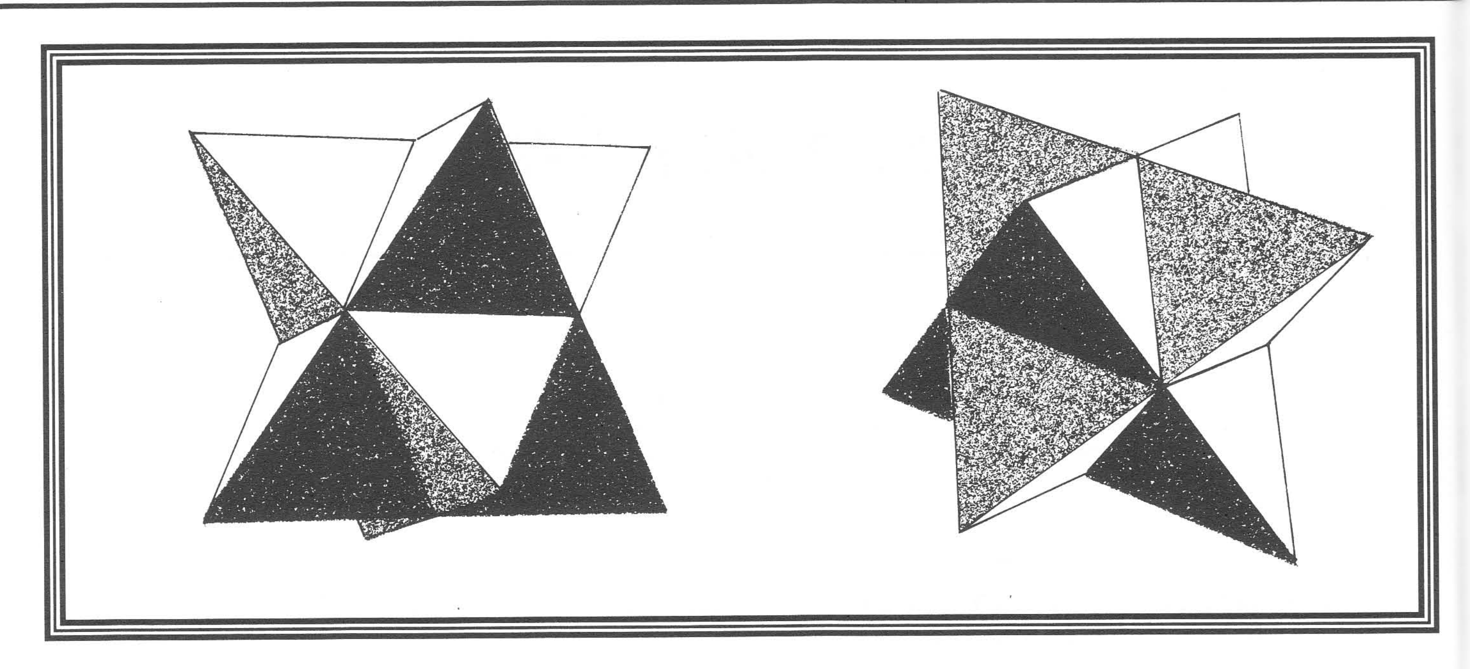
Les Pouvoirs du Cristal

Ces pouvoirs se divisent en trois catégories : *permanents*, *mineurs* et *majeurs*.

Pouvoirs Permanents

Le Cristal de Feu produit automatiquement les effets suivants, que son possesseur soit accordé avec lui ou non.





Protection contre le Feu

Le possesseur est immunisé contre les dommages des feux magiques ou normaux de toute nature. Le feu est absorbé par le Cristal pour alimenter son pouvoir élémental. Vous pouvez garder secret ce phénomène et faire en sorte par votre mise en scène que les joueurs ne s'en doutent jamais.

Protection contre les Elémentaux

Un Elémental d'Eau ne peut pas approcher à moins de 20 mètres du Cristal. Cet effet est altéré si les Cristaux d'Eau et de Feu sont associés.

Détection des Autres Cristaux du Pouvoir

Lorsque le Cristal de Feu se trouve à moins de 1,5 kilomètres d'un autre Cristal, il se met à luire d'un éclat rouge intérieur. Plus le Cristal se rapproche de son frère, plus l'intensité de cette lumière augmente.

Pouvoirs Mineurs

Boule de Feu

Le Cristal lance ce sort au niveau 4. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par heure.

Lumière

Le Cristal peut lancer les sorts de Magie Mineure *Luminescence* et *Feux Follets* à volonté, sans limitation à l'usage quotidien.

Chaleur

Le Cristal peut lancer le sort de Magie Mineure *Zone de Chaleur* à volonté, sans limitation à l'usage quotidien.

Feu

Le Cristal peut lancer le sort de Magie Mineure *Flammerole* à volonté, sans limitation à l'usage quotidien. Cependant, chaque fois que ce pouvoir est utilisé, le possesseur du Cristal doit réussir un Test de **FM** pour maîtriser le feu. En cas d'échec, le pouvoir élémental du Cristal a échappé au contrôle et c'est une *Boule de Feu* qui jaillit.

Aveuglement

Le Cristal peut lancer le sort de Magie Elémentale de Niveau 1 *Aveuglement* à volonté, sans limitation à l'usage quotidien. Cependant, chaque fois que ce pouvoir est utilisé, le possesseur du Cristal doit réussir un Test de **FM** pour maîtriser le feu. En cas d'échec, le pouvoir élémental du Cristal a échappé à son contrôle et c'est une *Boule de Feu* qui jaillit.

Evocation Mineure

Une fois par jour et une fois par nuit, le Cristal peut évoquer un unique Elémental de Feu de *taille 5*.

Anneau de Défense Mineur

L'Anneau de Défense Mineur peut être produit une fois par jour et reste présent pendant une heure au plus. Il est constitué d'un anneau de flammes oranges, pouvant atteindre 6 mètres de diamètre et ayant la forme souhaité par le possesseur du Cristal.

Cet anneau a les mêmes effets que le sort *Zone de Sanctuaire* ; de plus, tous les projectiles non-magiques qui passent dans le cercle de flammes sont détruits comme par le sort *Invulnérabilité aux Projectiles*. Les créatures vivantes qui tentent de le traverser encaissent un coup automatique dû au *feu*. L'anneau étant généré par le Cristal, son possesseur est libre d'accomplir d'autres actions pendant sa présence.

Pouvoirs Majeurs

Explosion

Les effets sont similaires à ceux du sort de Magie de Bataille de niveau 4 du même nom. Le Cristal peut le lancer une fois par jour.

Anneau de Défense Majeur

En apparence, il est identique à l'Anneau de Défense Mineur décrit précédemment. Il possède à la base les mêmes pouvoirs qui sont complétés par deux autres. Tout d'abord, les sorts de toute nature et de tout niveau ne peuvent ni entrer ni sortir de l'anneau. De plus, les créatures vivantes qui tentent de franchir l'anneau encaissent comme précédemment des dommages dus au feu, mais sont en plus repoussées. Référez-vous à la description de l'anneau autour du trône de Torgoch si vous doutez des capacités de ce pouvoir. L'Anneau de Défense Majeur dure pendant une heure au maximum, mais peut être annulé à volonté par le possesseur du Cristal. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par semaine.

Evocation Majeure

Une fois par semaine, le Cristal peut évoquer un unique Elémental de Feu de *taille 10* ou bien 1D3+1 Elémentaux de Feu de *taille 5*, selon ce que souhaite son possesseur.

Effets Secondaires

Les yeux de l'utilisateur deviennent complètement rouges pendant les 2-5 heures suivant l'utilisation de n'importe quel pouvoir. Si un autre pouvoir est employé avant l'écoulement de ce délai, les durées s'ajoutent. L'effet devient permanent si vous estimez qu'un personnage a abusé des pouvoirs du Cristal.

Le Cristal de Feu dans le Jeu

Comme ses trois frères, le Cristal de Feu est un objet magique très particulier. Vous ne devriez en aucun cas laisser les personnages s'en servir inconsidérément, comme ils le font avec la plupart des objets magiques. Les notes qui suivent sont là pour vous aider, en tant que MJ, à développer les réactions du Cristal lorsqu'il est activé.

Comme vous l'avez déjà remarqué, la description des pouvoirs du Cristal ne mentionne pas le contrôle ou la conjuration des Elémentaux évoqués. C'est intentionnel — de la part de Tzeentch, cela va sans dire. Il a intégré au Cristal des faiblesses et des modifications qui ne pourront qu'engendrer le Chaos ; ce cas en est un exemple, de même que la faiblesse du contrôle sur le feu, pouvant provoquer le départ d'une *Boule de Feu* à la place, par exemple, d'une *Lumière Magique*.

Le Cristal est littéralement bourré de pouvoir élémental qui, s'il n'est pas correctement manipulé, se libère parfois sous la forme d'une *Boule de Feu* plutôt que de produire l'effet désiré. Servez-vous de ces explosions incontrôlées pour amener les joueurs à se demander si leurs personnages ne viennent pas de mettre la main sur une sorte de bombe à retardement fiévreuse ; la bonne attitude vis-à-vis du Cristal est un grand respect teinté d'une bonne dose de peur, et non pas l'utilitarisme blasé avec lequel les objets magiques classiques sont habituellement considérés.

Lorsque vous décrivez les effets du Cristal, gardez à l'esprit sa nature principalement chaotique. A chaque fois, l'effet souhaité subira des distorsions infimes, qui seront le plus souvent sans conséquence. Si aucune variation intéressante ne vous vient à l'esprit, considérez qu'elle n'a pas été remarquée. Cela ne veut pas dire que le Cristal n'agit pas comme il est indiqué, mais simplement que, par des descriptions pittoresques, vous glisserez quelques allusions sur son origine. La proximité d'une telle source d'énergie devrait amener les joueurs (et les personnages) à ressentir les effets d'une vague de malaise.

Rappelez-vous aussi que le test de **FM** est impératif pour utiliser un pouvoir. Vous avez donc l'occasion d'introduire quelques erreurs de comportement du Cristal.

Supposez, par exemple, qu'un personnage souhaite brûler une ferme grâce au sort *Explosion*. Selon le résultat de son Test de **FM**, vous obtiendrez les résultats suivants :

Echec de 30 ou plus : Rien ne se produit ; en option, un échec retentissant (99-00) provoque quelque chose de terrible — une *Boule de Feu* explose en plein milieu du groupe (seul le possesseur du Cristal est immunisé contre le feu), ou tous les liquides sur 6 mètres se mettent instantanément à bouillir, en faisant éclater tous les flacons.

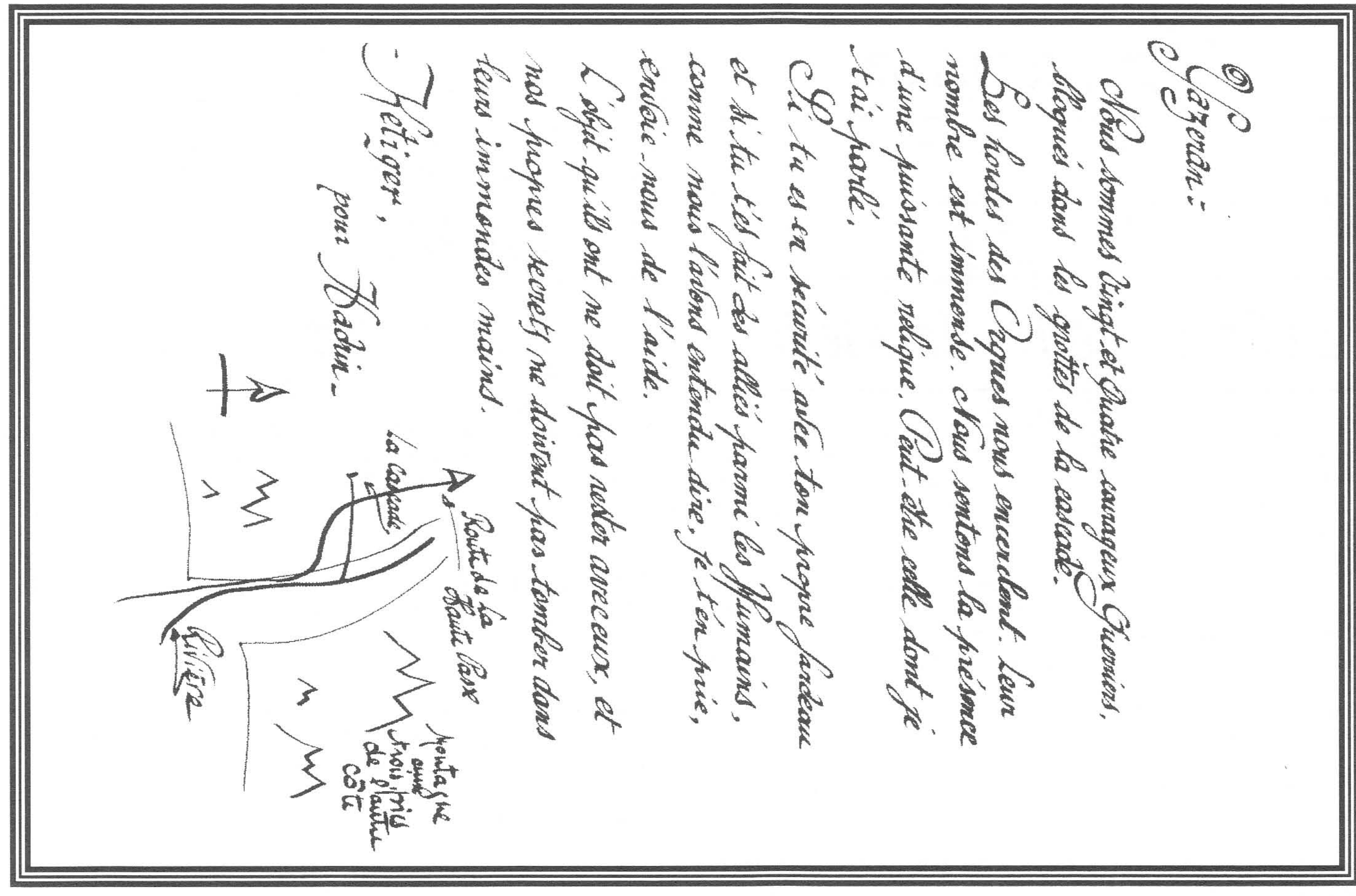
Echec de 10-29 : Rien ne semble se produire, mais les aventuriers apprennent par la suite que, à un peu plus d'un kilomètre, un orphelinat a été complètement ravagé par un incendie dans de mystérieuses circonstances.

Echec de 0-9 : La ferme ne s'embrase pas, mais elle est environnée de flammes qui produisent un éclat bleu irréel ; la température intérieure s'élève jusqu'à atteindre un niveau difficilement supportable.

Reussite de 0-29 : Le sort agit comme prévu, mais un phénomène perturbant bien que sans conséquence apparaît pendant le processus, comme, par exemple, des visages moqueurs et surnaturels dans les flammes, le feu qui brûle de manière aléatoire dans un champ et qui dessine une forme ressemblant beaucoup au symbole de Tzeentch, ou quelque chose d'autre d'aussi inquiétant.

Reussite de 30 ou plus : La ferme est instantanément incinérée ; les flammes sont si précisément dirigées que pas un brin d'herbe du voisinage n'est seulement roussi.





Yazedin :

Nous sommes vingt et quatre sauvageux Guerriers, bloqués dans les grottes de la cascade. Les hordes des Orques nous encerclent. Leur nombre est immonde. Nous sentons la présence d'une puissante relique. Peut-être celle dont je t'ai parlé,

Si tu es en sécurité avec ton propre fardeau et si tu t'es fait des alliés parmi les Humains, comme nous l'avons entendu dire, je t'en prie, envoie-nous de l'aide.

L'objet qu'ils ont ne doit pas rester avec eux, et nos propres secrets ne doivent pas tomber dans leurs immondes mains.

Héliger, pour Hadrin.

Document N° 1

LEZ MINUZ REVIENNE JE LE
ZEN DEN MORSEAU I ZOROV
PA MA PIAIR_LÉ LIVR DÉ
MINUZ ON ÉTAI UTIL MÉ YA
ANKOR A APPRANDR DEDAN.
ÇAVA PRAND DU TANP.
JE PEV PA TOUJOUR PACÉ LA
PORTE MAGIK É JE PEV PA
REZTÉ ICI A KOSEKI REVIENN
LÉ MINUZ.
I FO QE JÉ M'EN VÉ DE LA
MONTA-NIEU. KAN JORAI
PIJÉ POURE LA PIAIR ON VA
RANTRÉ MEZON_É ALORE JE
BOUSIÉRE CÉ PRET KI NOU
ZON LÉCÉ LA.
TORGOCH SHAFE DÉ GVAIR DE
L'ALIER LA HACHE SANGLANT

Document N° 2

TORGOCH AI PARTI OJOURDUI A
VAIK BOKOU DE GA. MA LEZZÉ
A VAIK PA BOKOU A VAIK MOI
I DI KI REVIAINDRA MAI MOI
LE KROI PA. LÉ LIV ~~DÉ~~E MINUZ
ON FAILÉ TAIT ALLU~~Z~~I. LAI LIV
É ZA ZALE PYER. LAI ~~[illegible]~~
GA CON PA EUREU ICI. L~~E~~AI
MINUS Y PEUV REVNIR.
LAI PRAIT Y VON LUI FER ZA FAIT
OU Y VA SFAIR TUÉ ~~[illegible]~~ AN KOUR
DE ROUT. D TOUT FAZON I LAI
MOR É NOU ON AI KOUINZÉ ICI
JUZZKA KE LAI MINUZ YZARIV.
AI NOU AITR PA BOKOU. C PA
JUZTE DEMAIN ON ZAN VA. RANTRÉ
MESON.
LE LIETNAN KE TORGOCH A LEZZÉ
POUR KI MOR

Document N° 4

Document N° 3

Document N° 5

Au commandant des sauveteurs :

Puisque vous lisez ceci, je suppose que Gnarok a réussi à passer avec le message. Prenez soin de lui, il est mon fils et mon héritier. Je suppose aussi que les Orques n'ont pas réussi à franchir ma Barrière.

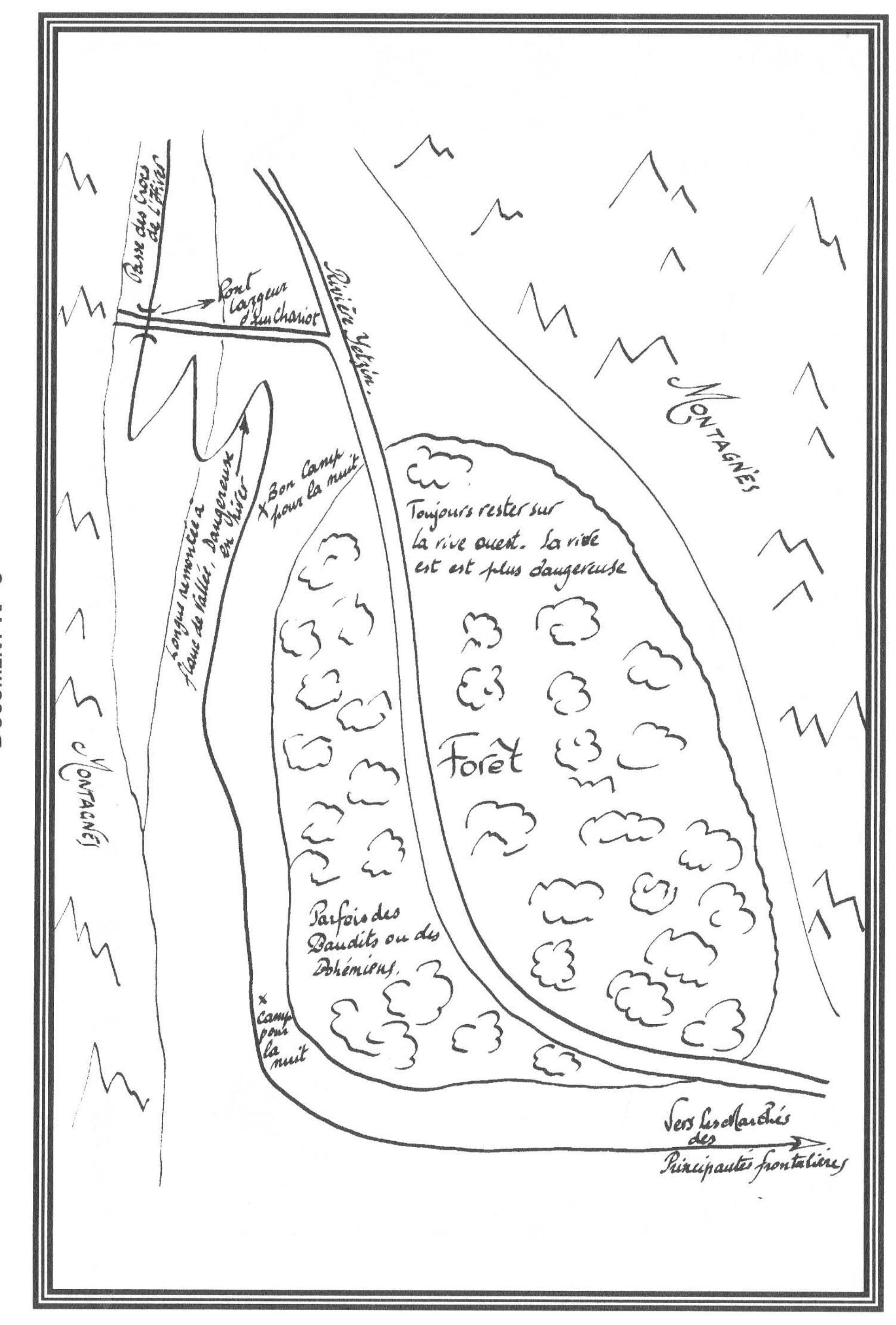
Je regrette de ne pouvoir vous accueillir : je suis blessé et je sens la mort qui s'avance. La barrière emportera ma dernière étincelle de vie. J'espère qu'elle occupera les peaux-vertes jusqu'à votre arrivée. Ils doivent être convaincus que le Cristal d'Air est avec nous et non avec Yazeran.

Les Orques nous ont poursuivis avec une telle férocité qu'ils doivent effectivement connaître les terrifiants pouvoirs des Cristaux. Je crois qu'ils ont déjà celui qui contrôle la Terre. Ils ne doivent pas en obtenir d'autres ! Poursuivez-les immédiatement et assurez-vous qu'ils n'emportent pas leur trophée dans leur pays maudit, ou tout sera perdu.

Que les Dieux accompagnent vos pas !

Hadrin

DOCUMENT N° 6



DOCUMENT N° 7

SALU TORGOCH

LÉ ZOT PRET T'ON BIEIN ROULÉ, HIN
CÉ PAS JUST ÇKI TON FÉ. MÉ JE
PEU PA TÉDÉ DVAN TOU LMONDE
OTREMENT I VON M'ÉPINGLÉ OCI
TAINKIET PA LÉ DJEU VON LÉ
CASSÉ POUR ÇKI TONFÉ.
SI JAME. TA BEZOIN DCHARGER
TA MAJII TANA ALÉ O CERK DE
PIER. VOILA KOMEN I FO FER
POUR RENTRÉ. FE LE TOUR
DÉ PIAIR NORD, EST, SUD OUAISTE
E PUIS ENKOR NOR. TU FÉ LE CIGN
KE J'TAI MONTRE EN MAIMTAN.
PIS LA FLAM APARE. TU TIENS KATE
FLAM ET TU PACE DAN LE TROU
DU NOR. TA PA DE PROBLEM LAFLAM
SE TIRE ET TURENTR. DI A PERSON
QUE J'TAS DI TOU CA ET TE MAIT
PA LÉ DJEU A DOS.

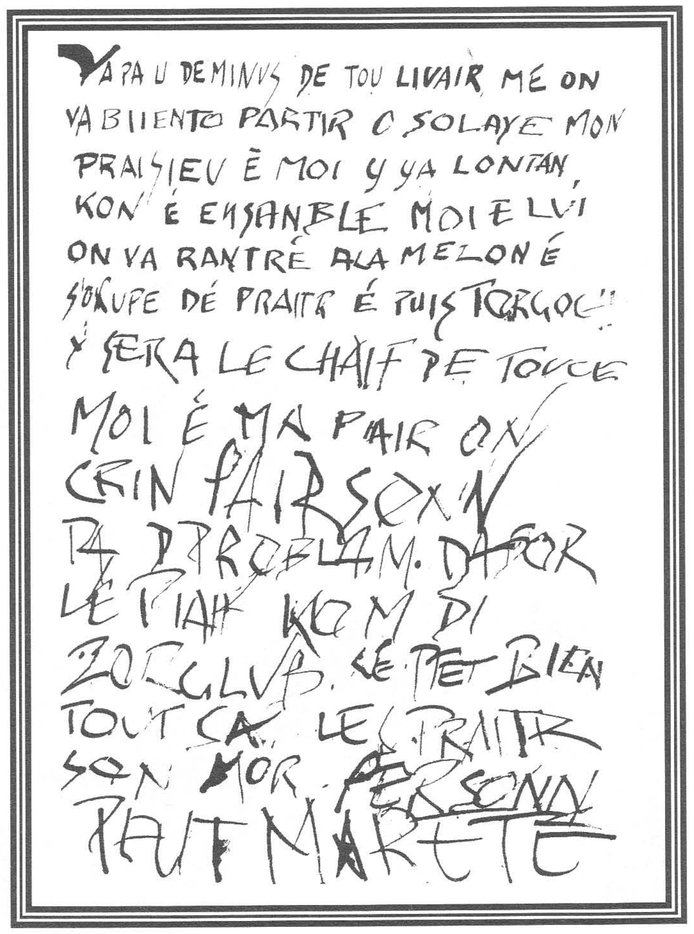
ZORGLUB (X)

DOCUMENT N° 8

AVKUN MINUZ NÉ VENU ATAKÉ LA
TOUR MÉ JE SAI KIL VON REVENIR
SUI LA DEPUI 1 MOI DEJA ALOR I
VON BIAIN FINIR PAR REVENIR
KAN TI VIENDRON ON SERA MIEU
QE LÉ ZUMIN KI ÉTÉ LA.
JAI JAMÉ TROUVÉ LEUR CHAIF IL
A DU FILÉ. SI LÉ MINUS VIAINE
PA ON POURA PARTIR O
PRINTAN
JUSSE KE LA JE PEU
TRAVAIYE SUR LA PIAIR

TORGOCH
CHAIF DE GUAIR DE
L'ALIANS DE LA ACHE
SANGLANT

DOCUMENT N° 10



YA PA U DE MINUS DE TOU LIVAIR ME ON
VA BIIENTO PARTIR O SOLAYE MON
PRAISIEU È MOI Y YA LONTAN,
KON É ENSANBLE MOI E LUI
ON VA RANTRÉ ALA MELON É
SOKUPE DÉ PRAITR É PUIS TORGOCH
Y SERA LE CHAIF DE TOUCE
MOI É MA PAIR ON
CRIN PAIRSONN
PA D PROBLAM. DAKOR
LE PIAIR KOM DI
ZORGLUB. CE PET BIEN
TOUT CA. LE PRAITR
SON MOR. PERSONN
PEUT MARETE

DOCUMENT N° 9

Document N° 11

Document N° 12

Récapitulatif des Monstres et Trésors

Les Secours Jamais ne Vinrent

Lieu	Contenu	Notes
Montagne		
Près de la route	Nain mort	*Document 1.* Etui à parchemin incrusté de pierres précieuses (10 CO).
Le Complexe derrière la Cascade		
1. Entrée		
2. Passage Inondé		
3. Salle des Treuils		
4. Passage		
5. Salle de Garde		
6. Latrines		
7. Quartiers des Officiers		*Documents 2-3* derrière le coffre
8. Passage		Crâne d'Homme-bête sur cairn, squelette sans tête d'Homme-bête.
9. Réfectoire		*Document 4* accroché sous une table.
10. Cuisine		
11. Armurerie		Porte orientale piégée. Porte secrète ne peut pas être ouverte de ce côté.
12. Grotte Inondée		Filet en travers de l'entrée en 1.
13. Quartiers des Hommes-Bêtes	5 Hommes-bêtes Mineurs	1 à l'entrée de 12, 4 à l'intérieur.
14. Temple	5 Hommes-bêtes Majeurs	Crâne d'argile sur le sol, à l'intérieur 300 CO, pierres précieuses pour 500 CO.
	2 Hommes-bêtes Mineurs	
15. Passage en Pente	1 Homme-bête Mineur	Près du passage vers 13.
16. Petite Grotte	2 Hommes-bêtes Mineurs	Près du feu sous le trou vers 18.
17. Passage		Gravats, crâne d'Homme-bête sur cairn.
18. Grotte		Odeur de poisson et voix venant de 16.
19. Passage en Pente		Faible lumière naturelle en provenance du conduit latéral, faible lumière provenant de 22.
20. Grotte		Eclairée par la barrière en 22, passage nord chute de 4,5 m en 21.
21. Grotte Inondée		Passage inondé vers 12.
22. Atelier Secret		Barrière magique sur la porte,
	Nain mort	*Document 6,*
	Tonneau brisé	130 CO dans un sac, *Potion de Vol,* 3 doses.

La Piste des Maraudeurs

Lieu	Contenu	Notes
Un Honnête Marchand		
Sur la Route	Caravane du marchand	
	Guide-convoyeur	
	Marchand halfeling	*Document 7* (10 CO pour la copie), informations sur les environs.
	12 Muletiers	
	17 Mercenaires	
	1 Sergent Mercenaire	
Les Bohémiens		
Au Bord de la Route	Environ 30 Gitans	Informations sur la région.
Rencontres Facultatives		
Forêt	Cerfs	
	Sangliers	
	Chat Sauvage	
	Chauves-Souris Géantes	
	Fourmis Guerrières	
	Homme-arbre	Informations sur les environs.
	Bandits	

La Tour Solitaire

Lieu	Contenu	Notes
1. Ecuries	Ourse et 2 oursons	
2. Oubliettes	Squelette orque	
3. Salle de Garde		Herse bloque l'accès vers 4 ; immobilisée par la rouille.

Lieu	Contenu	Notes
4. Salle de Garde Intérieure		
5. Appartement du Seigneur		Plancher pourri et dangereux, tas d'objets bizarres mais non magiques.
Compartiment secret sous l'escalier		2 squelettes, 8 pierres précieuses de 50 CO, épée magique (I +5).
6. Palier		
7. Observatoire		Trépied magique, cristal brisé, *Documents 9-10.*
8. Toit	Nombreux freux	Etui à parchemin avec pierres précieuses (75 CO), *Document 8*, trésor variable (voir texte).
9. Poste de Surveillance		
10. Toit de la Tour	Nombreux freux	Trésor variable (voir texte).

Les Terres Déformées

Lieu	Contenu	Notes
La Caverne des Minotaures		
Tout moment/endroit	2 Minotaures	
1. Couloir d'Accès		Décombres sur 60 cm de haut.
2. Zone Principale		
3. Salle Latérale	Dans les débris	2 *Flèches au Vol Infaillible*, chemise de mailles, pendentif pointe de flèche en argent (10 CO).
4. Grotte Inondée	Coffre	834 Pistoles, 237 CO, dague en argent, pierres précieuses 100 et 150 CO, boucle de ceinture en or 35 CO.
Monstres Errants		
Rivière	Le Ver des Rivières	
N'importe où	La Troupe du Chaos	
Forêt	Joncs Sanguinaires	
Rivière ou clairière	Chimère	
Clairière	Basilic	
Terrain Chaotique		
Forêt	L'Eclaircie Ténébreuse	
Rivière	Rivière Inversée	
Rivière	Cascade à Bascule	
Rivière/Piste	Le Pont des Soupirs	
Terre	Elévation	
Clairière	Un Cairn de Crânes	
Rivière	Les Rapides Entrent dans la Danse	
N'importe où	Colonne Mystique	
N'importe où	Couche de Glace	
Terre	Le Tranchant de l'Herbe	
Terre	Forêt Cristalline	
Sortir des Terres Déformées		
Clairière	L'Ermite	Informations sur la région (pratiquement sans intérêt).
Clairière	Les Elfes	Informations sur le cercle de pierres.

Les Gardiens de la Colline

Lieu	Contenu	Notes
Cercle de Pierres	Nombreux Orques Morts-vivants	
Dans le temple, tout moment/endroit	Jusqu'à 20 Lieutenants morts-vivants	
1. Salle d'Entrée		
2. Grotte		Trou dans le sol — 4,5 m de profondeur.
3-4. Passages Bouchés		Eboulement infranchissable au sud.
5. Dépotoir	Moisissures (voir texte)	
6. Couloir		
7. Antichambre		
8. Petit Dortoir	Parmi les débris	Loutre de jade (7 CO); dague en or (30 CO).
9. Grand Dortoir		
10. Grotte Inondée		
11. Cave à Vin	Moisissures (voir texte) éparpillées sur le sol	Anneau en or (5 CO), bracelet en argent (2 CO), boucle d'oreille or et grenat (3 CO).
12. Sacristie		
13-14. Escaliers		Inclinés vers l'est ; trou de 3,6 m en 14.
15. Antichambre		Portes vers 16 verrouillées et coincées
16. Salle de l'Autel	Torgoch	Inclinée vers l'est ; partie orientale inondée, *Cristal de Feu* (*Document 13*).
17. Trésorerie	Coffre	135 CO, *Epée Chasseresse — Gobelinoïdes.*
18. Salle de l'Oracle		Autel magique/sortie.



Cailission Œilargent, Franc-Archer,
ex-Garde du Corps, ex-Chasseur de Primes

« Moi ? Je suis libre comme l'air. Pas de destination prévue, pas d'activité particulière en cours. Ouvert à toute proposition, pourriez-vous dire. Ce n'est pas que je croule sous les offres, dans ces montagnes désertiques. Je les laisserais bien volontiers aux Nains. J'entends ces prinçaillons humains du sud qui se régalent en se faisant mutuellement la guerre. Je pourrais peut-être apprendre à certains à se servir correctement d'un arc. »

Pour un Elfe, Cailission est de taille et de corpulence moyennes. L'association saisissante de ses cheveux blancs, de ses yeux argentés et de sa peau extrêmement pâle donne l'impression qu'il a été sculpté dans une pierre blanchâtre.

Jusqu'à l'année précédente, Cailission appartenait au Fir Rannascath, un groupe de guerriers elfes chargé d'escorter les voyageurs à travers la Forêt de Loren, dont il est originaire. Un jour, une caravane qu'il devait protéger fut attaquée par des hors-la-loi humains. Laissé pour mort, il fut le seul à survivre et il prêta solennellement un serment de vengeance. Pendant les mois qui suivirent, il abattit tous les hors-la-loi, à l'exception de leur chef qui s'était réfugié au sein d'un groupe de forains ambulants. Cailission consacra six mois à courir de foire en foire, vivant grâce à sa maîtrise de l'arc et pourchassant sans remords son gibier. La chasse s'est achevée voici trois semaines, dans les montagnes de La Voûte.

Cailission doit maintenant décider de ce que sera son avenir. Il sait qu'il ne pourra jamais retourner à son ancienne existence à Athel-Loren, aussi vagabonde-t-il à la recherche d'une raison d'être. Une rencontre accidentelle avec un mercenaire qui s'en retournait chez lui lui donna l'idée de se diriger vers les Principautés Frontalières — là-bas, bien des gens seront prêts à payer correctement un Capitaine des Archers possédant ses talents.



Borgin Barbefendue, Erudit,
ex-Apprenti Sorcier, ex-Estudiant

« Ha ! On se demande d'où ils sont issus, de nos jours. Un peu de mauvais temps, quelques peaux vertes, et ils plient bagage pour rentrer chez eux. Ils croient que le savoir va leur être apporté sur un plateau d'argent. Trop de pression, et ils disparaissent. Quelqu'un va vers le sud ? Je me dirige vers la Vallée du Yetzin — il y a là-bas quelques ruines que j'aimerais examiner. »

Borgin est solidement bâti et arbore une impressionnante barbe noire à deux pointes, qui est généralement coincée dans sa ceinture. Ses manières sont paisibles, il s'intéresse surtout à améliorer ses connaissances et sa promptitude lui permet souvent d'éviter les conflits ; ses voyages l'ont conduit dans des lieux dangereux et sauvages et il est capable de veiller sur sa propre personne. Son expédition vient juste de tomber à l'eau — ses partenaires d'étude ont fait demi-tour après une semaine d'adversité — mais il tient à continuer. Il lui suffit de trouver quelques compagnons de route pour traverser La Voûte...

Borgin était apprenti chez un Sorcier nain de Zhufbar et a développé un goût prononcé pour l'histoire et le savoir des Nains. Il a voyagé à travers les Montagnes-du-Bout-du-Monde où il a visité des sites historiques et recherché des citadelles perdues et oubliées. Il rêve de redécouvrir une de celles qui ont disparu au cours des Guerres Gobelines et dont l'existence n'est actuellement connue que parce qu'elles sont citées dans d'anciennes chroniques. Son expédition avait pour objectif la recherche de sites historiques dans la Vallée du Yetzin. Il ne s'attend pas à y faire de découvertes capitales, mais le relevé précis des ruines représente à lui seul un élément important de la connaissance. Il espère secrètement mettre à jour des écrits perdus qui mèneront à quelque chose de plus intéressant.

AGE : 75 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Bon (tendance neutre)
RELIGION : Liadriel (sans dévotion)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	37	33	4*	3	6	63	1	44	46	55	50	48	49

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
		+40[3]	+1[1]	+1[1]	+4[2]	+20[1]	+1[1]	+30[1]	+10	+10	+30	+10[1]	+20

[1][2][3] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	57	63	5*	4	8	73	2	54	46	55	60	58	49

COMPETENCES
Acuité Visuelle ; Adresse au Tir ; Alphabétisation — Fan-Elthárin, Occidental ; Arme de Spécialisation — Lasso ; Bagarre ; Chance ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Escalade ; Filature ; Force Accrue* ; Langue Etrangère — Occidental ; Musique — Luth ; Pistage.

POSSESSIONS
Veste de cuir, cotte de mailles sans manches et casque (1 PA — Tête, tronc ; 0/1 PA — Bras) ; arc elfique (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1) ; carquois avec 20 flèches ; corde de 7,5 m ; cheval avec harnachement, selle et sacoches contenant une tente individuelle, le matériel de couchage et de cuisine, gourde d'eau de 2 litres avec une bandoulière, luth dans une boîte en bois, bourse contenant 56 CO, 17/4.

OBJETS MAGIQUES
Epée magique (**D** +3) ; 5 *Flèches au Vol Infaillible* ; *Corde Enchantée*, 2,4 m.

Notes

AGE : 86 ans
POINTS DE DESTIN : 3
ALIGNEMENT : Neutre (tendance bonne)
RELIGION : Grungni (sans dévotion)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	29	4	5*	8	27	1	21	54	38	54	57	25

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10[1]			+2[2]	+30[2]		+10[1]		+30[2]	+10	+30	+10[1]

[1][2] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	39	4	7*	10	47	1	31	54	58	54	57	35

COMPETENCES
Alphabétisation — Khazalide, Occidental ; Ambidextrie ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Escalade ; Exploitation Minière ; Fuite ; Histoire ; Identification des Plantes ; Incantations — Magie Mineure ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Magikane ; Linguistique ; Métallurgie ; Numismatique ; Résistance Accrue* ; Sens de la Magie.

SORTS : 4 Points de Magie
Magie Mineure : Don de Langues, Flammerole, Luminescence, Para-Pluie, Sommeil, Zone de Chaleur, Zone de Silence.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; matériel d'écriture, livres : *La Poésie Epique Naine de l'Age Héroïque, Encyclopédie des Citadelles Perdues, Vol II : La Passe du Feu Noir et l'Ouest* ; poney avec selle et harnachement, sacoches avec tente à une place, matériel de couchage et de cuisine ; bourse contenant 85 CO, 12/7.

OBJETS MAGIQUES
Joyau du Pouvoir (énergie) contenant 10 Points de Magie ; *Loupe d'Erudition* (nouvel objet magique) ; *Amulette d'Adamantine**.

Notes



Lars Mortensen, Sergent-Mercenaire,
ex-Combattant Embarqué

« Depuis bien des années maintenant, je suis dans le Vieux Monde. Un bon endroit. Mais, maintenant, il n'offre plus de bonnes guerres, alors vers le sud je vais, dans les Principautés Frontalières où ils annoncent beaucoup de combats tout le temps. Et vous allez où ? »

Lars est un homme immense doté de cheveux blonds hirsutes et d'une barbe courte et mal peignée. Ses yeux bleu glacé sont généralement joyeux mais il peut devenir très sérieux en vraiment peu de temps — plusieurs personnes sont mortes pour avoir été surprises par la vitesse du changement. C'est un dévot d'Ulric (Olric, comme il est appelé en Norsca) et il n'aime pas l'impiété. *« Pas être bon, rire de ces choses »* dit-il très sérieusement. Il est aussi terriblement superstitieux et collectionne avidement les amulettes et les talismans.

Lars a grandi sur les côtes sauvages de la Norsca occidentale et a accompli de nombreux voyages, qu'il a payés en devenant Mercenaire. Un jour, dit-il, il retournera en Norsca, chargé de trésors et de récits et il s'établira, riche et honoré, au sein de son peuple. *« Ou peut-être pas, si je meurs. »* La perspective de la mort ne semble pas du tout l'inquiéter. Il est courageux — insensé, diraient certains Occidentaux — mais pas imprudent. Car si une mort héroïque est une bonne chose, personne ne raconte de saga dont le héros serait un imbécile.

Lars a servi dans le 4ème Régiment du Nordland (du Baron Werner) pendant la récente guerre civile de L'Empire, mais avec le retour de la paix est venue la démobilisation, aussi se dirige-t-il vers les Principautés Frontalières à la recherche d'un emploi.



Oleg Kuryitsin, Eclaireur,
ex-Chasseur

« Moi ? Suis entre deux coups, comme qui dirait. J'étais censé retrouver une caravane ici pour la conduire vers le sud, mais elle ne s'est pas montrée. Pour autant que j'en sache, la dernière fois qu'on a eu de ses nouvelles, elle était à mi-chemin sur la Sol. Ils ont peut-être eu un problème de véhicule et perdu quelques jours, ou ça pourrait être pire. De toutes façons, je ne patienterai pas plus longtemps— une autre caravane m'attend au sud et je peux pas me permettre de perdre ce boulot. Je vais juste faire un voyage à l'œil. Est-ce que l'un de vous se dirigerait vers le sud et aurait besoin d'un guide ? Deux Couronnes par jour d'ici à Mortensholm. »

Originaire de Kislev, Oleg possède la plupart des caractéristiques physiques des guerriers ungols qui traversèrent les Steppes à cheval, huit siècles plus tôt. Il est de taille moyenne, mince et nerveux ; son visage étroit de faucon est souligné par de hautes pommettes et des yeux brun foncé étroits. Ses cheveux et sa maigre moustache sont noirs.

Oleg est un personnage indépendant et taciturne, peu intéressé par la conversation et les relations sociales. Il a l'habitude de se débrouiller par lui-même dans la nature et ne passe que peu de temps en compagnie des autres Humains.

Depuis cinq ans, il travaille comme éclaireur pour le compte des caravanes commerciales voulant traverser la Vallée du Yetzin. Après avoir amené un convoi à bon port, il doit retourner seul dans les Principautés Frontalières — le convoi qu'il devait escorter vers le sud n'est pas encore arrivé et un autre l'attend à l'autre bout de la route. Bien qu'il soit confiant dans ses capacités à survivre, il ne tient pas vraiment à faire le voyage seul.

AGE : 24 ans
POINTS DE DESTIN : 3
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : Ulric
POINTS DE FOLIE : 1
TROUBLE : Frénésie

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	29	5*	4	7	42*	1	31	35	23	25	33	36

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+20^{2}$	$+20^{1}$	$+1^{1}$	$+1^{1}$	$+4^{2}$	$+20^{1}$	$+1^{1}$	+10	$+10^{1}$	+10	$+10^{1}$	+10	$+10^{1}$

^{12} Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	39	6	5	9	52	2	31	45	23	35	33	46

COMPETENCES
Bagarre ; Canotage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Force Accrue* ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Langue Etrangère — Occidental ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; Réflexes Eclairs* ; Résistance à l'Alcool ; Vision Nocturne.

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Partout) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** armer 1, tirer 1) ; sac à dos ; grappin et corde de 9 mètres ; manteau à capuche bordé de fourrure ; pendentif en forme de tête de loup en argent (10 CO), crâne de rat suspendu à une lanière de cuir, pendentif de bronze en forme d'ancre, pendentif de fer en forme de hache de pierre ; cheval avec selle et bride, sacoches de selle contenant une tente à une place et du matériel de couchage et de cuisine, 2 bouteilles de cognac râpeux, lanterne, flacon d'un litre d'huile, bourse avec 12 CO, 13/6.

OBJETS MAGIQUES
Hache de bataille magique, **CC** +10, *Force de Frappe* (un coup à **F** 10 par jour) ; *Amulette de Fer* (+20 aux Tests de **FM** contre la magie) ; *Amulette d'Argent Vertueux* (immunise contre les effets psychologiques dus aux morts-vivants).

Notes

AGE : 25 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : Taal

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	26	3	5*	7	31	1	25	33	32	28	38	23

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+20^{1}$	$+20^{2}$	$+1^{1}$	$+1^{1}$	$+6^{4}$	$+20^{1}$	$+1^{1}$	$+10^{1}$	+10	$+10^{1}$	$+10^{1}$	$+10^{1}$	

^{124} Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

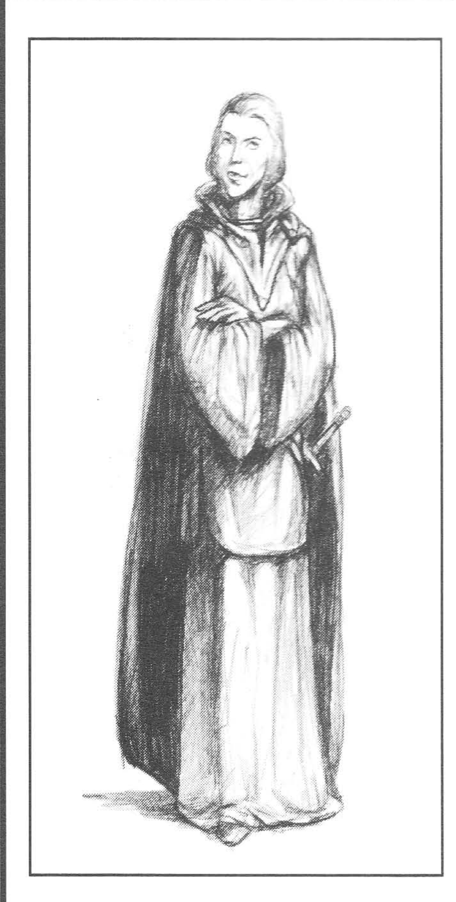
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	46	4	6	11	41	2	35	33	42	38	48	23

COMPETENCES
Acrobatie Equestre ; Acuité Auditive ; Arme de Spécialisation — Lance ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation ; Immunité contre les Poisons ; Langage Secret — Forestier ; Orientation ; Pictographie — Bûcheron, Eclaireur ; Pistage ; Résistance Accrue* ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Veste de cuir et jambières, chemise de mailles, casque et bouclier (2 PA — Tête/tronc ; 1/2 PA — Ailleurs) ; épée ; lance (**I** +10/+20, **CC** +10 — voir livre de règles) ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3, **Rch** 1) ; carquois de 30 flèches ; 9 mètres de corde ; cheval de selle, selle et filet, sacoches avec une tente à une place et le matériel de couchage et de cuisine, bidon d'eau d'un litre, 4 pièges pour petits animaux.

OBJETS MAGIQUES
Amulette de Cuivre Trois Fois Béni ; 2 doses de *Potion de Soins* ; *Anneau de Protection* contre les Hommes-bêtes ; 4 *Flèches au Vol Infaillible*.

Notes



Fiathiriel Eauderoche, Sorcier,
ex-Apprenti Sorcier

« J'ai eu quelques ennuis dans la montagne — ou plutôt c'est mon garde du corps qui en a eus. Pauvre bougre — je me demande où sa tête a bien pu finir. Bon, j'ai juste filé pour sauver ma peau et me voici. Quelqu'un se dirige-t-il vers le sud ? Peu importe où précisément — je voyage dans les environs, pour regarder ce qu'il y a à voir. J'ai envie d'aller visiter l'Arabie, mais je ne déciderai rien tant que je n'aurai pas vu ce que les Principautés Frontalières ont à offrir. S'il faut se fier aux quelques derniers jours, je ne vais certainement pas m'ennuyer. »

Fiathiriel est un Elfe de petite taille et très mince. Ses cheveux sont blonds comme les blés, avec une légère tendance à tourner au roux, et ses yeux sont bleu-vert. Les cheveux roux sont considérés comme un signe de mauvaise chance ou de malveillance chez les Elfes (la plupart des Elfes Sombres sont roux) et Fiathiriel a grandi en subissant la méfiance de ses congénères les plus superstitieux. En réaction, il a développé un sens de l'humour qui est à mi-chemin entre l'humour noir et le pur mauvais goût. Il trouve toujours une remarque inopportune à faire lorsque tout le monde s'en passerait bien.

C'est sans doute la façon dont les gens se limitent aux apparences qui l'a mené à se spécialiser dans l'illusion. Sans aucun doute, il a un profond mépris pour ceux qui portent des jugements hâtifs reposant uniquement sur l'extérieur et ne cherchent pas à creuser sous la surface, etc. *« Rien n'est jamais ce qu'il semble »* est l'un de ses dictons préférés.

Comme bien des choses dans son existence, son voyage a commencé sur une lubie. Il suit la route commerciale qui conduit dans les Principautés Frontalières et, peut-être, si l'envie lui prend, ira-t-il jusqu'en Arabie. Pour l'instant, il se contente de voyager et d'observer. Une récente échauffourée avec un groupe de hors-la-loi lui a coûté son cheval de bât et son garde du corps — il commence à réaliser qu'il a peut-être surestimé ses capacités, mais il n'a pas l'intention d'interrompre son voyage pour cela !



Klaus Treuer, Druide,
ex-Herboriste, ex-Ovate

« Je me dirige vers la forêt de la Vallée du Yetzin, entre ce col et les Principautés Frontalières. Il y a beaucoup à y faire — il paraît que, au cours du siècle dernier, mes frères qui se trouvaient dans cette région ont été exterminés. Soit dit en passant, un de vos chevaux était à deux doigts de se mettre à boiter. Je m'en suis occupé, mais vous devriez faire attention à la façon dont vous les traitez. Un jour, ils pourraient vous rendre la pareille. »

Klaus est un homme grand et mince, sa voix est douce et ses gestes mesurés. Ses cheveux châtain clair paraissent légèrement marbrés. Son regard marron clair — presque de la couleur de l'ambre — est incroyablement ferme. Il semble toujours faire preuve d'une grande réserve et ne parle jamais sans nécessité. C'est un fidèle de la Foi Antique depuis sa naissance dans la Forêt des Ombres et il est devenu Druide depuis un peu plus d'un an.

Klaus est en mission, fait qu'il ne révélera à personne sauf à un autre fidèle de la Foi Antique. Un mois plus tôt, il a eu la vision d'un antique cercle de pierres, dans une montagne, qui a été désacralisé par des Gobelinoïdes il y a un siècle ; et maintenant il a l'intention de le restaurer. Après un mois de voyage et de recherches, il a découvert qu'il se trouve près de l'extrémité de la Vallée du Yetzin et il se fie aux pouvoirs de la Foi Antique pour l'y conduire et lui indiquer ce qu'il doit faire.

Toujours près de lui se trouve Malkin, son esprit familier — que lui seul voit sous la forme grise et brumeuse d'un chat domestique. Il sait que sa présence symbolise le fait qu'il a été accepté comme Druide et qu'il doit toujours le traiter avec le respect dû à un égal.

AGE : 98 ans
POINTS DE DESTIN : 3
ALIGNEMENT : Bon (tendance neutre)
RELIGION : Mórr (que les Elfes nomment Sarriel, le dieu des rêves)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	30	3	3	6	67	1	44	40	58	49	47	43

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1[1]	+3[2]	+20[1]		+10[1]	+10	+20[2]	+10	+10[1]	

[1][2] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	30	3	4	8	77	1	54	40	78	49	57	43

COMPETENCES
Acuité Visuelle ; Alphabétisation — Fan-Elthárin, Occidental ; Chant ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Cryptographie ; Evaluation ; Hypnotisme ; Identification des Plantes ; Incantations — Voir ci-dessous ; Langue Etrangère — Occidental ; Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Elfique ; Méditation ; Sens de la Magie.

SORTS : 32 Points de Magie

Magie Mineure : Alarme Magique, Don de Langues, Feux Follets, Ouverture, Para-Pluie, Renfort de Porte, Sommeil, Sons, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Silence.
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Guérison des Blessures Légères.
Magie Illusoire : *Niveau 1* — Apparence Illusoire, Décalage Illusoire, Désorientation de l'Ennemi, Répliques ; *Niveau 2* — Apparence Fantomatique, Forêts Illusoires, Hallucination.

POSSESSIONS
Armure de cuir (0/1 PA — Partout) sous ses tuniques ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; cheval de selle, sacoches contenant une tente à une place, du matériel de couchage et de cuisine et 14 CO, 13/6.

OBJETS MAGIQUES
Parchemin portant le sort *Zone de Fermeté* ; *Corde Enchantée*, 3 mètres ; *Joyau du Pouvoir*, contient 9 Points de Magie ; *Anneau de Protection* contre les sorts de Magie de Bataille ; *Baguette de Jais*.

Notes

AGE : 23 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : Foi Antique (Familier : chat)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	32	3	3	6	30	1	29	33	37	34	36	29

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10[1]	+10[1]	+1	+1[1]	+3[2]	+20[1]		+10	+10	+10	+10[1]	+20[1]	+10

[1][2] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	42	3	4	8	50*	1	39	33	47	44	46	29

COMPETENCES
Alphabétisation ; Ambidextrie ; Bagarre ; Chasse ; Connaissance des Plantes ; Déplacement Silencieux Rural ; Emprise sur les Animaux ; Equitation ; Identification des Plantes ; Incantations — voir ci-dessous ; Langages Secrets — Classique, Guilde ; Langue Hermétique — Druidique ; Méditation ; Pathologie ; Pictographie — Druide ; Pistage ; Radiesthésie ; Réflexes Eclairs* ; Sens de la Magie ; Sixième Sens ; Soins des Animaux ; Traumatologie.

SORTS : 21 Points de Magie

Magie Mineure : Don de Langues, Luminescence, Para-Pluie, Sommeil.
Magie de Bataille : *Niveau 2* — Aura de Protection.
Magie Elémentale : *Niveau 1* — Zone de Dissimulation.
Magie Druidique : *Niveau 1* — Anti-Poisons, Contrôle des Animaux, Guérison des Animaux ; *Niveau 2* — Agressivité Végétale, Contrôle des Animaux Géants.

POSSESSIONS
Epée ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; cheval de selle, tente à une place et matériel de couchage, sacoche contenant du matériel de cuisine et 7 CO, 10/4.

OBJETS MAGIQUES
Dague *Pierre de l'Aube* ; *Bottes de Saut* ; *Robe d'Endurance* +3. Ce dernier objet est présenté dans le supplément **RSP**. Si vous n'avez pas ce livre à votre disposition, vous pouvez remplacer cette robe par un autre objet.

Notes



Giuseppi Tollucci, Racketteur,
ex-Voleur, ex-Cambrioleur

« EH ! Comment ça va ? Ça fait du bien de retrouver la chaleur, hein ? Ah, c'est une belle flambée. EH, PADRONE ! Aubergiste ! Vous avez du vin chaud ? Alors amenez-en, pour mes amis et pour moi. Tout le monde trinque avec moi, hein ? Et donc — qui est chacun de vous, où allez-vous tous, d'où venez-vous ? Quelqu'un veut faire une partie de cartes ? La soirée commence à peine, nous avons tout notre temps. »

De taille moyenne, Giuseppi est nerveux et parle tout le temps. Originaire de la cité tiléenne de Miragliano, son tempérament vif et inventif l'a conduit au crime — la seule issue ouverte à ceux qui appartiennent aux classes sociales défavorisées. Malgré son aversion naturelle pour la violence, il a rapidement gravi les échelons de la pègre miraglianaise, jusqu'à ce qu'une indélicatesse avec la fille d'un membre important du milieu l'oblige à aller faire carrière ailleurs. Très vite.

Ayant traversé La Voûte pour se rendre dans les grandes cités de L'Empire, Giuseppi s'aperçut qu'il avait été précédé. Il décida alors de se diriger vers les Principautés Frontalières — où, avec un peu de chance, le père courroucé n'aura pas d'employés, d'associés ou de contacts, et où les jambes de Giuseppi resteront intactes et utilisables. S'il peut garder un profil bas pendant quelques mois, attendre que la situation se décante et ensuite reprendre la route de L'Empire par la Passe du Feu Noir, une nouvelle vie s'ouvrira à lui, pleine de nouvelles cités, de nouvelles expériences et de nouvelles victimes.



Anders Gruber, Contrebandier,
ex-Pilleur de Tombes, ex-Combattant des Tunnels

« J'ai eu un petit différend avec la Régie d'Helmgart et j'ai entendu dire que La Voûte était très agréable à cette époque de l'année. Un jour, il faudra bien qu'ils rendent des comptes, retenez bien ce que je vous dis — vous pourriez croire qu'un fonctionnaire de confiance tel qu'un percepteur de longue date aura la décence de rester corrompu. Mais pour l'instant je me contenterai de faciliter les échanges commerciaux entre les deux versants de la montagne. Avez-vous connaissance des droits d'importation sur les soies d'Arabie ? Scandaleux. Et les épices ? Il faut absolument changer cela. Dès que j'aurai descendu la piste et établi quelques contacts de l'autre côté. »

Anders est un homme corpulent et de taille moyenne ; ses cheveux plats sont couleur paille et ses yeux bleu clair. Il se considère plutôt comme un marchand entreprenant que comme un criminel et refuse de laisser les bureaucrates étrangler le commerce avec leurs taxes et leurs réglementations. Il ne s'est jamais établi pour devenir un marchand conventionnel car il lui manque plusieurs des aptitudes les plus importantes — entre autres savoir lire et écrire — et la vie du bon côté de la loi lui paraîtrait trop facile et bien trop ennuyeuse.

Anders a débuté ses activités dans ce qu'il appelle les antiquités — comme tout entrepreneur débutant, il a réalisé qu'il pourrait tirer un maximum de profit en vendant des objets dont les propriétaires étaient morts (et donc ne demanderaient pas à être réglés). Il s'aperçut malgré tout que certains propriétaires (non-)morts étaient encore incroyablement capables de défendre leurs biens, et qu'ils étaient rarement susceptibles d'accepter un marché. Après quelques expériences désagréables, il opta pour une activité de distributeur. Après avoir échappé de justesse à la prison à Helmgart pour quelques caisses de cognac de Bretonnie, il a choisi de chercher de nouveaux pâturages, du côté de la frontière méridionale de L'Empire qui est beaucoup moins surveillée. Il doit cependant commencer par étudier les routes commerciales et établir des contacts de chaque côté.

Age : 19 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Ranald

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	37	3	3	5	36	1	35	27	29	33	31	29

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20[1]	+20[1]	+1[1]	+1	+3[2]	+10[1]	+1[1]		+10[1]		+10[1]		

[12] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	47	4	3	7	46	2	45	37	29	43	31	39

Competences
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Camouflage Urbain ; Coups Puissants ; Crochetage de Serrures ; Déplacement Silencieux Urbain ; Escalade ; Esquive ; Evaluation ; Fuite ; Jeu ; Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Pictographie — Voleur ; Reconnaissance des Pièges ; Vol à la Tire.

Possessions
Veste de cuir, jambières et coiffe (0/1 PA — Partout) ; épée ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois de 20 carreaux ; coup-de-poing ; outils de voleur ; cheval de selle, tente à une place et matériel de couchage, sacoches contenant du matériel de cuisine et 7 CO, 10/4.

Objets Magiques
Dague Magique, **CC** +10, pare les coups au corps à corps en donnant l'équivalent de 3 PA ; *Anneau de Protection* contre les sorts, +10 à tous les Tests de **FM** contre les sorts ; *Bottes de Vitesse.*

Notes

Age : 20 ans
Points de Destin : 3
Alignement : Neutre
Religion : Ranald

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	32	3	3	6	32	1	29	31	37	35	32	35

Plan de Carrière Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10[1]	+10[1]			+2[2]	+10[1]							+10

[12] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	42	4	4	8	42	2	39	41	37	45	42	35

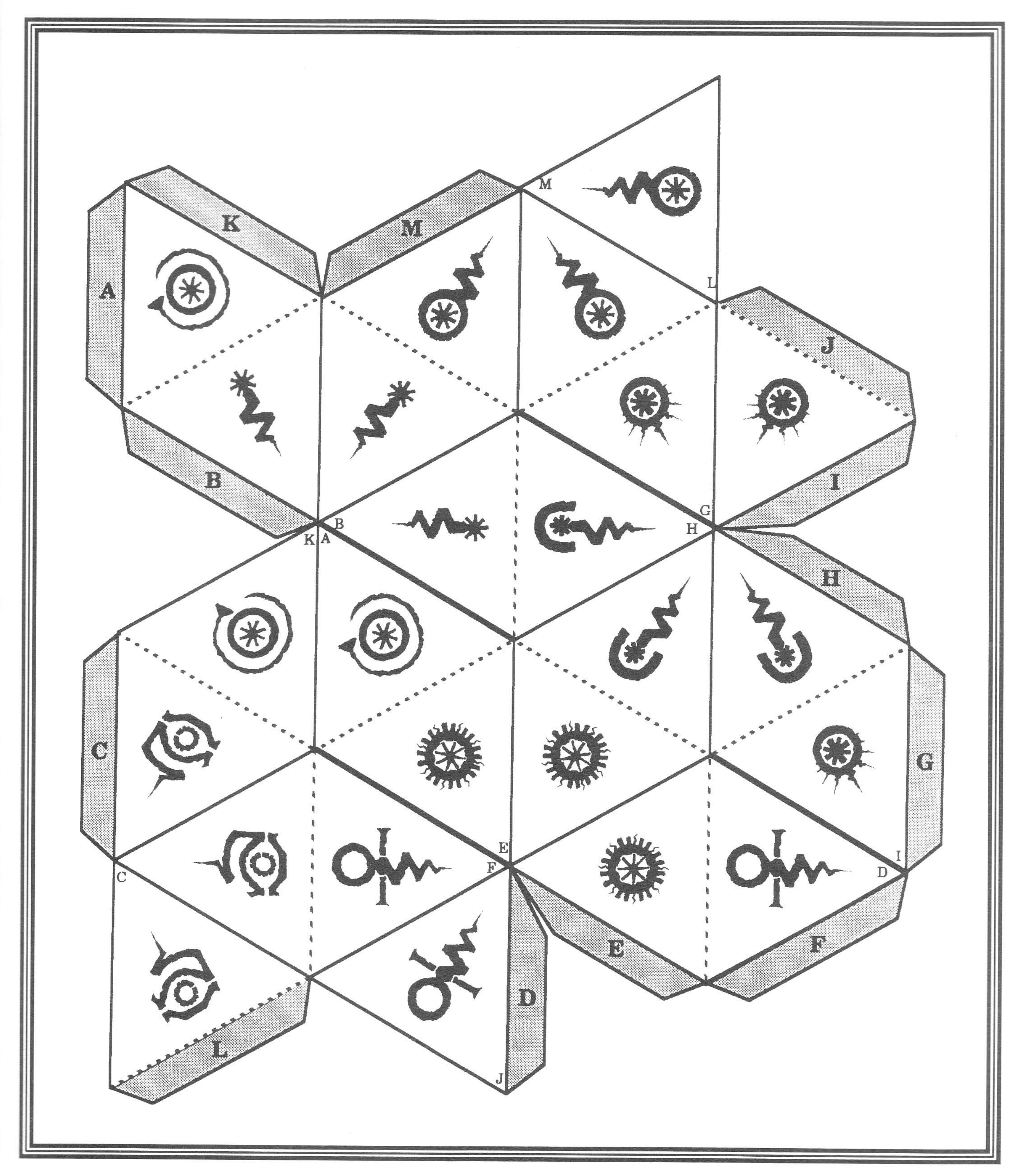
Competences
Camouflage Rural et Urbain ; Canotage ; Chance ; Conduite d'Attelage ; Corruption ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Escalade ; Esquive ; Evaluation ; Orientation (uniquement sous terre) ; Pictographie — Voleur ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions
Pince à levier ; épée ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; coup-de-poing ; bouclier, veste de cuir, jambières de cuir et casque métallique (2 PA — Tête ; 1/2 PA — Partout ailleurs) ; cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/bras/jambes, si portée) ; lanterne, corde de 9 mètres, corde de 9 mètres plus grappin ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois de 32 carreaux ; outils de voleur ; cheval de selle, tente à une place, matériel de couchage, sacoches contenant du matériel de cuisine et 7 CO, 10/4.

Objets Magiques
Bottes de Silence † ; *Anneau de Protection* contre les pièges (+10 à tous les tests concernés, dommages réduits de moitié) ; *Potion de Soins*, 2 doses.

† Cet objet est présenté dans le supplément **RSP**. Si vous n'avez pas ce livre à votre disposition, vous pouvez le remplacer par un autre objet.

Notes



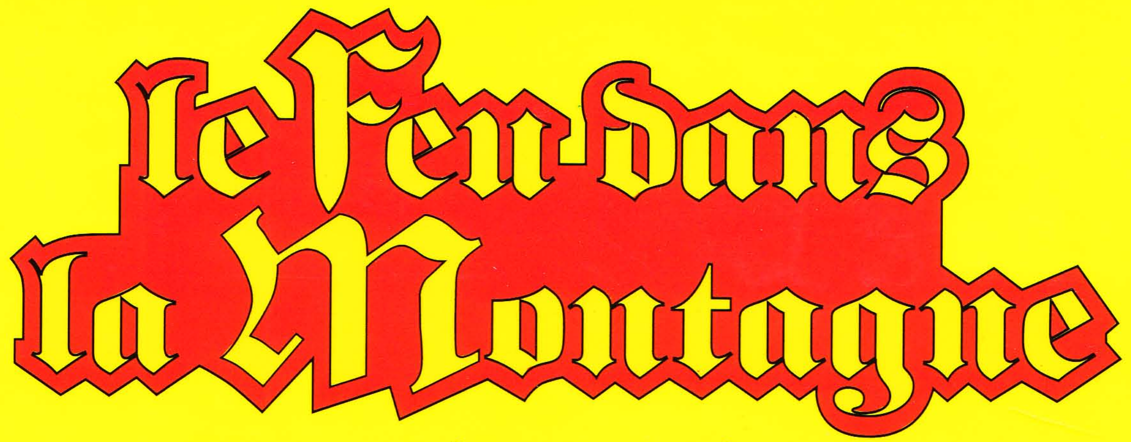
Comment Assembler le Cristal de Feu

Collez ou photocopiez cette page sur un carton ayant à peu près l'épaisseur d'une carte postale.

Découpez en suivant le bord extérieur ainsi que le long des lignes **épaisses**.

Pliez vers l'extérieur en suivant les lignes **fines** afin de former des "montagnes". Pliez vers l'intérieur en suivant les lignes en pointillés pour former des "vallées".

Collez les languettes sous les bords indiqués (languette **A** sous bord **A**, **B** sous bord **B**, etc.). Réservez les languettes **L** et **M** pour la fin, de sorte que la dernière face soit collée sur deux languettes.



Campagne des Pierres du Destin I



« Les hordes des Orques nous encerclent. Leur nombre est immense. Nous sentons la présence d'une relique puissante. Je t'en prie, envoie-nous de l'aide. L'objet qu'ils ont ne doit pas rester entre leurs mains et nos propres secrets ne doivent pas tomber dans leurs immondes pattes. »

La Vallée du Yetzin s'étend à l'extrémité sud de l'unique passe qui mène au-delà de La Voûte. Il y a de cela cent ans, les Orques de l'Alliance de la Hache Sanglante conquirent la vallée et régnèrent par le sang. Leur règne fut très bref et maintenant tous l'ont oublié.

Le hasard d'une découverte place les aventuriers sur la piste de Torgoch, le prêtre-guerrier, le chef de guerre de l'Alliance de la Hache Sanglante. Au bout de la piste flamboie le Cristal de Feu...

Le **Feu dans la Montagne** est la première partie de la **Campagne des Pierres du Destin**, une série d'aventures pour **WJRF** qui se situe dans les montagnes de La Voûte.

18 € - W 013

9 782740 800300

ISBN : 2-7408-0030-4

Un supplément pour





Sous licence de FLAME PUBLICATIONS Ltd.
Warhammer, le jeu de rôle est une marque de Games Workshop Ltd. utilisée sous licence.
Edition Française :
Jeux Descartes 1, rue Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

